Tormenta RPG
Manual do Combate
Borne • Caldela • Svaldi

Manual do Combate

Lucas Borne • Leonel Caldela
Guilherme Dei Svaldi

Manual do Combate

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Lucas Borne e Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Erica Awano e Thiago Ribeiro.

Arte: André Santos, André Vazzios, Edu Francisco, Erica Awano, Giovana Basílio, Ig Barros, Leonel Domingos, Lobo Borges, Roger Medeiros, Roberta Pares.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons©, criadas por E. Gary Gigax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons©, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 128.

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em maio de 2013
ISBN: 978858913489-7

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

B736m Borne, Lucas
Manual do combate / Lucas Borne e Leonel Caldela; ilustrações por Roberta Pares [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2013.
128p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Pares, Roberta. III. Título.
CDU 794:681.31

Sumário

Capítulo 1

A Arte da Guerra

Tudo começa com o combate.

RPG é um jogo de contar histórias. É sobre interpretar personagens, viver sagas, compartilhar sua imaginação com seus amigos. Mas, para a maioria dos iniciantes, é sobre matar monstros. No início, é um jogo em que você derrota inimigos, conquista tesouros e sobe de nível. E é bom que seja assim: a partir desses conceitos básicos, qualquer iniciante pode desenvolver o gosto pelos aspectos mais intrincados e sutis do RPG.

Em geral, recomenda-se começar com um guerreiro, por essa mesma razão. De preferência, um guerreiro humano. Embora outros personagens possam ser mais chamativos e atraentes, o bom e velho aventureiro com uma espada e um escudo é instantaneamente compreensível. Seu papel está claro, suas regras são simples. Um iniciante não precisa se preocupar com minúcias de habilidades e nomes exóticos ao jogar com um guerreiro — e assim pode desfrutar da interpretação, "sentir" o jogo e se divertir. Gosto de dizer que ninguém é um verdadeiro RPGista até interpretar pelo menos um humano guerreiro.

Bem, isto é o início. Mas e quanto aos veteranos? Será que, para eles, o combate é ultrapassado?

Certamente, com experiência, vemos que o combate não é tudo. Mas continua uma parte fundamental do jogo. No combate, as longas tramas se resolvem com ação e dinamismo. No combate, as emoções estão à flor da pele. Cada personagem (e cada jogador!) revela quem é na verdade: você vai ficar firme mais uma rodada, mesmo com poucos pontos de vida, ou vai correr para a segurança? Vai preferir dar o golpe de misericórdia no vilão ou salvar a camponesa inocente? Guardará a última poção de cura para si mesmo ou irá usá-la em seu companheiro caído?

Combate é interpretação. E, diferente da interpretação através de diálogos e descrições, é interpretação sem fingimentos. É fácil interpretar um bravo cavaleiro nos salões da corte... Mas, em combate, você deve mostrar essa bravura. Deve botar seu personagem — e sua interpretação — à prova.

E então, justamente quando a interpretação é mais real, quando a história está no ponto culminante, quando a imaginação de todos está em sincronia na mesma cena, o guerreiro volta a brilhar. Porque o combate e os combatentes não são apenas para iniciantes. São parte fundamental do RPG. E este é seu livro.

Combatentes são meus personagens favoritos. Não apenas guerreiros, mas também bárbaros, monges e samurais. Gosto de tipos que tomam a frente, fazem valer suas personalidades ante os maiores inimigos. Gosto da emoção que apenas o combate pode trazer.

Se você também gosta, bem-vindo. Você está entre companheiros. Longe de becos escuros, catedrais solenes ou laboratórios empoeirados. Na mesa da taverna ou em volta de fogueira, rindo com seus irmãos em armas. Com coragem e aço, com sangue e sacrifício, você está entre nós. Na fraternidade daqueles que vivem pelo combate.

— Leonel Caldela

O Combate em Arton

Arton é um mundo de problemas. E estes problemas significam combate.

Regentes poderosos tramam uns contra os outros, tecem intrigas políticas em seus palácios. Magos estudam fórmulas antigas em laboratórios e torres. Sacerdotes e devotos oram por ajuda divina. Espiões e criminosos esgueiram-se pelas sombras, adquirindo informações e fazendo o trabalho sujo.

Mas nada disso define a história do mundo. O destino de Arton é escrito através do heroísmo. E o heroísmo ocorre em batalhas, quando o aço reluz, os dentes rangem e o sangue é derramado. Arton precisa de heróis. Arton precisa de guerreiros.

Aqueles que não vivem pela espada são mortos por aqueles que vivem — ou então suplicam sua ajuda para se defender. As intrigas palacianas são resolvidas com imensos combates entre exércitos, ou ações decisivas de grupos de aventureiros. As magias descobertas pelos sábios encontram seu valor quando salvam vidas ou dizimam inimigos. As ações furtivas conquistam vantagens em combate. E os deuses nunca resolvem os problemas dos mortais — eles mesmos devem fazê-lo, com sua coragem e sua força, no campo de batalha.

É impossível ficar alheio ao combate em Arton. Mesmo outros tipos de aventureiros devem dominar técnicas marciais. Um estudioso, devoto ou especialista que nunca se envolve em lutas, nem mesmo para evitá-las, *nunca* é um aventureiro: pode ser um mestre em seu campo, mas será inútil em uma masmorra ou fortaleza inimiga. Os guerreiros, bárbaros, monges e samurais protegem seus colegas, suportando ferimentos e postando-se à frente, onde os demais não sobreviveriam. Formam a primeira linha de ataque, para que os outros possam agir estrategicamente. Combatentes são a espinha dorsal de qualquer grupo de aventureiros. A espinha dorsal de Arton.

O combate é assunto importante entre os deuses. Alguns poucos não se envolvem, como Lena e Marah. Outros ficam restritos a suas especialidades, como Hyninn e Wynna. Mas a guerra e a força fazem parte do portfólio de algumas das maiores divindades do Panteão. Durante muito tempo, Khalmyr disputou com Keenn o posto de Deus da Guerra. Até hoje, acredita-se que o Deus da Justiça governe o combate justo e a guerra de defesa, enquanto que seu rival incorpora a guerra como um fim em si mesmo. Quando Tauron assumiu a liderança do Panteão, pôde provar sua força através das Guerras Táuricas — e estava pronto para enfrentar Khalmyr em combate.

Mesmo Glórienn, a Deusa Menor dos Elfos, divindade caída, está envolvida na guerra. Seus filhos possuíam arte, ciência e sabedoria incríveis, mas o combate determinou que o reino élfico fosse destruído, levando à queda da deusa. Na última batalha, Glórienn enfrentou o general inimigo pessoalmente, na forma de avatar, e perdeu. Toda a majestade dos elfos acabou dependendo da luta.

Existem inúmeras tradições marciais em Arton — desde artes e filosofias de combate desarmado até táticas de guerra entre exércitos. A criatividade dos artonianos para atacar seus inimigos não parece ter fim.

Tamu-ra, o Império de Jade, criou os estilos de combate mais formalizados de que se tem notícia. Da ilha vieram os samurais, guerreiros honrados que extraem poder da devoção a seus senhores e ao deus Lin-Wu. Também de lá vieram as maiores tradições monásticas, ensinando seus alunos a serem tão letais com as mãos nuas quanto qualquer guerreiro com um machado. Atravessando o continente, Tapista tem uma forte tradição militar. Suas legiões contam com guerreiros sem igual, que lutam em perfeitas formações. As centúrias do reino, vistas em manobra, são como um balé de morte. Suas fileiras formam um todo muito mais eficiente que a soma de seus soldados. Sua marinha também é inigualável no mundo conhecido.

Tapista disputa o título de reino mais militarizado com Yuden, o Exército com uma Nação. Ambos têm semelhanças: também em Yuden as formações são perfeitas, a disciplina é total. Mas as estratégias deste reino humano são ainda mais brilhantes. Um soldado yudeniano não é nada, apenas uma engrenagem numa imensa máquina de morte. E Yuden ainda tem outra faceta: nas pequenas aldeias, guerreiros barbudos, cheios de anéis que denotam vitórias, têm seu próprio meio de combate. Os yudenianos do interior são disciplinados e astutos, mas destacam-se pela força e selvageria, formando um conjunto mortal com seus conterrâneos das cidades.

Deheon, o Reino Capital, teve de fazer frente a esses dois gigantes da guerra. Tapista tomou a cidade de Valkaria, capital do Reinado, mas o então Rei-Imperador fez uma manobra astuta, oferecendo-se como refém para que seu país fosse libertado e as Guerras Táuricas acabassem. Anos antes, este mesmo monarca desafiou o regente de Yuden para um combate pessoal desarmado. Surrando-o e humilhando-o, fez com que fosse banido, pondo fim a sua tirania. Deheon não tem os maiores exércitos, mas tem uma enorme tradição de aventureiros, guerreiros que enfrentam seus inimigos diretamente. Esta tradição levou à ascensão da monarca guerreira Shivara Sharpblade, Rainha-Imperatriz do Reinado, governante de Trebuck, Yuden e Deheon.

Muito antes disso, Shivara Sharpblade foi responsável por formar o Exército do Reinado, a maior união de soldados de todas as nações já vista na história do mundo. O Exército do Reinado enfrentou a própria Tormenta, mas foi derrotado. No entanto, anos mais tarde, foi capaz de vencer os bárbaros corrompidos da União Púrpura, sob o comando do vilão Crânio Negro.

Na luta contra a Tormenta, destacaram-se os cavaleiros da Ordem da Luz, outra importante tradição marcial artoniana. Bielefeld é o reino que melhor incorpora e abraça a cavalaria. A carga montada, com lanças em riste, é uma das mais consagradas táticas de batalha, ao lado da parede de escudos. Os cavaleiros ergueram-se nas últimas décadas como grandes heróis, ostentando sua honra tanto quanto seu poder. Contudo, ainda são odiados por Portsmouth, um reino que fomenta as maiores companhias mercenárias do mundo conhecido. Enquanto

a tradição de Bielefeld fala de honra e lealdade, o legado de Portsmouth é a frieza e o amor ao lucro. Os mercenários de Portsmouth são temidos por todos, e com razão.

No extremo sul do continente, há um reino que não ostenta grande tradição de um estilo de combate, mas que vive pela batalha: Tyrondir. Sob constante ameaça da Aliança Negra, o exército de monstros que domina o continente sul, Tyrondir é tudo que se interpõe entre Arton e a ameaça goblinoide. Seu povo nasce e morre com armas na mão, e combates fazem parte do cotidiano.

A história de Arton é a história do combate, em grande ou pequena escala. As sagas de Arton são sagas de combate, nas masmorras mais escuras ou sob o céu esplendoroso. As terras de Arton foram conquistadas, domadas e moldadas pelo combate.

Todos os artonianos são combatentes, mesmo que não saibam. Neste mundo, o rio do tempo é um rio de sangue.

Raças

Todas as raças artonianas têm suas próprias técnicas de luta — e já foram obrigadas a usá-las em algum momento. Contudo, alguns povos são extremamente pacíficos, e preferem recorrer a heróis ou fugir em situações de batalha.

Anões

Se existe uma raça que incorpora o combate acima de todas as outras em Arton, são os anões. À primeira vista, este povo atarracado e sisudo pode não parecer tão intimidador quanto os belicosos minotauros ou os ambiciosos humanos, mas isto é porque os habitantes da superfície não conhecem seu verdadeiro cotidiano.

Doherimm, o Reino dos Anões, sofre com constantes tentativas de invasão. Raças hostis e monstruosas possuem impérios subterrâneos, e os anões nunca estão em paz. Para eles, a luta não é questão de glória, conquista ou sede de poder — é sobrevivência. Mesmo os anões que não se dedicam ao combate costumam saber lutar. Do minerador que brande uma picareta como arma até a taverneira que despacha inimigos com sua frigideira de ferro, quase todos os anões são combatentes em potencial.

Também é muito comum que os anões que vivem fora de seu reino saibam lutar — afinal, no mundo exterior não podem contar com ninguém além de si mesmos. Seja um mercador que deseja amealhar fortuna ou um proscrito expulso de Doherimm, quase todo anão na superfície anda armado e pronto para tudo.

Em geral, os anões combatentes escolhem o caminho do guerreiro. Esta classe combina com seu espírito prático e versátil. Logicamente, destacam-se no uso dos machados e outras armas de seu povo. Contudo, este mesmo amor pelos machados leva muitos a seguir o caminho do bárbaro — principalmente na superfície. Embora não sejam verdadeiros bárbaros de tribos remotas, estes anões renegam a civilização e concentram-se em pura fúria e selvageria com suas armas preferidas. Diz-se que existem espíritos no subterrâneo, capazes de possuir anões, tornando-os bárbaros de fúria incontrolável. Pouquíssimos anões são treinados como monges tradicionais, mas muitos aprendem a lutar de mãos vazias por necessidade. Anões samurais são raros.

Elfos

Para os elfos, guerra é arte. Esta raça longeva e sábia desenvolve tudo em sua cultura a um nível de perfeccionismo surpreendente — ou ao menos fazia isso, até a queda de Lenórienn. A grande derrota dos elfos mostrou que talvez sua concentração em aperfeiçoar minúcias de cada golpe não fosse muito eficiente em combates em massa. Isso levou muitos sobreviventes do massacre a rejeitar as disciplinas de combate tradicionais da raça, abraçando técnicas de outros povos.

No entanto, engana-se quem pensa que os guerreiros elfos são fracos. Embora, como exército, tenham sido derrotados, suas técnicas em combate individual são talvez insuperáveis. Elfos destacam-se no uso de espadas leves e, é claro, arcos. Desenvolveram enormes compêndios de conhecimento sobre o uso dessas armas, e estes ensinamentos foram transmitidos de geração em geração ao longo dos milênios. Um espadachim ou arqueiro élfico pratica cada movimento incontáveis vezes, sendo capaz de executar uma dança perfeita, com tranquilidade total, em meio à batalha mais caótica.

Assim, não é surpresa que a grande maioria dos elfos combatentes seja composta de guerreiros. Guerreiros que estudam profundamente suas armas favoritas, verdadeiros sábios do combate. A mentalidade élfica também se presta muito para a carreira de samurai. Sempre que esta cultura encontra a cultura tamuraniana, jovens elfos acabam por absorver o estilo de vida e as técnicas dos samurais. A queda de Lenórienn também gerou um grande número de elfos bárbaros — sobreviventes forçados à selvageria, ou jovens que se criaram sozinhos nas florestas, após a morte de seus pais. Muitos também enlouqueceram de dor durante a tragédia, renegando os modos civilizados e tornando-se selvagens. Pelo menos um punhado de elfos envergonhados por sua incapacidade de defender Lenórienn abandonou as armas, procurando harmonia e paz no caminho do monge.

Goblins

Goblins não foram feitos para lutar. Como raça, seu principal mecanismo de defesa é a furtividade e a humilhação. Principalmente nas cidades, goblins são capazes de tudo para sobreviver — de implorar de joelhos até viver como escravos. Nos ermos, goblins costumam atacar viajantes, mas raramente com muito sucesso. São usados como "bucha de canhão" por raças goblinoides mais fortes. Matar goblins hostis é quase um ritual de iniciação para aventureiros iniciantes.

Contudo, existem lutadores goblins respeitáveis. Alguns poucos podem ser vistos em tribos isoladas, como campeões ou chefes. Estes são invariavelmente bárbaros. Mas é raro que o caminho da selvageria leve um goblin ao poder — quase todos os combatentes mais fortes da raça são guerreiros civilizados. Estes goblins aprendem a usar suas vantagens inatas (tamanho, aparência pouco ameaçadora) a seu favor, em conjunto com furtividade e táticas de guerrilha. Há uma espécie de seleção natural entre os goblins guerreiros: ou são *muito* espertos e dedicados, ou são cadáveres.

Goblins samurais são raríssimos, talvez inexistentes. A maior parte das escolas tradicionais tamuranianas teria engulhos ao pensar em um goblin monge, mas alguns mestres já notaram que o tipo físico da raça é ideal para certas formas de combate desarmado. Basta que algum deles tenha a disciplina necessária para aprender. Correm boatos sobre uma gangue de goblins treinados em combate e técnicas furtivas tamuranianas, que teria cometido vários crimes anos atrás.

Halflings

Os halflings são a raça mais pacífica de Arton. Em sua história, não há grandes conquistas, batalhas gloriosas ou feitos impressionantes. Em geral, os pequeninos desejam apenas ser deixados em paz, com boa comida, boa bebida e bons charutos. Mesmo os halflings aventureiros costumam se dedicar à furtividade, não ao combate.

No entanto, quando a situação exige, os halflings mostram coragem a toda prova. Para defender suas famílias, sua terra ou mesmo seu estilo de vida, membros deste povo tornam-se combatentes ferozes. A luta apenas não é sua primeira opção. Ou segunda. Ou terceira. Os raríssimos halflings que *gostam* de lutar acabam longe de suas comunidades, procurando problemas em outros lugares, ou então como xerifes de uma vila.

Um número surpreendente de halflings abraça a carreira de monges: quando são obrigados a defender seus entes queridos, em geral preferem usar os punhos do que armas que derramam sangue. Além disso, a harmonia e tranquilidade da vida monástica não está muito longe da mentalidade típica de um halfling — basta trocar a glutonice por frugalidade. Também há um número razoável de halflings guerreiros, em geral especializados em fundas, arremesso de pedras e suas exóticas armas raciais (espécie de minicatapultas). Já houve halflings bárbaros, mas isso é quase cômico. Talvez fossem apenas crianças anãs enraivecidas. Quase nenhum halfling possui a disciplina necessária para se tornar um samurai, mas sua mentalidade simples se presta para uma vida de obediência.

Humanos

Minotauros são mais fortes, anões são mais resistentes, elfos são mais graciosos. Mas nenhuma raça faz a guerra como os humanos. Nenhuma já derramou tanto sangue sobre Arton, nenhuma desenvolveu tantas disciplinas diferentes, nenhuma produziu tantos combatentes lendários.

Os humanos são definidos por sua eterna insatisfação e desejo de conquista. Embora essa ambição possa ser saciada pelo estudo e pela arte durante algum tempo, não demora para que crie conflitos. E então apenas a batalha pode levar adiante o espírito humano.

É impossível classificar os combatentes humanos. Enquanto elfos aperfeiçoaram a arquearia e minotauros desenvolveram suas falanges, os humanos criaram dúzias de estilos. Em Yuden, são soldados disciplinados, competindo com os próprios minotauros. Em Tamu-ra, criaram formas inteiramente novas de lutar, dando origem a samurais e monges. Em Petrynia, duelam com pistolas. No Mar Negro, são esgrimistas. Em Bielefeld, são cavaleiros inigualáveis. Na União Púrpura, são bárbaros ferozes. E assim por diante. Mesmo que todas as outras raças juntassem seus estilos, ainda assim não igualariam o número de sistemas de luta desenvolvidos pelos humanos.

Embora isso possa ser motivo de orgulho, também gera ódio. Os humanos aperfeiçoaram suas técnicas de combate da única forma possível: matando. Mataram monstros, inimigos, vizinhos... E também membros de outras raças. Muitas vezes, os humanos veem apenas a rivalidade entre elfos e anões e outras semelhantes — mas mesmo raças "rivais" poderiam se unir em seu ressentimento contra o povo que dominou Arton e guerreou mais que qualquer outro.

Lefou

Quando surge um herói lefou, muitas vezes sua história é a mesma: criado nas ruas, rejeitado por todos devido a suas deformidades, obrigado a lutar para sobreviver. É uma triste repetição, e significa que quase todo lefou torna-se um combatente por necessidade.

Sendo muito raros e recentes, os lefou nunca criaram estilos, uniram-se em escolas ou foram classificados em preferências. Cada combatente lefou é único, e nunca se sabe o que esperar de um deles. Em geral, absorve o conhecimento da terra onde nasce, ou tenta aprender o que puder antes de ser escorraçado.

A loucura corre no sangue lefou, e assim muitos membros desta raça são bárbaros. Guerreiros são o padrão, mas raros lefou conseguem seu treinamento das formas tradicionais — em um exército ou sob um mestre. Em geral, guerreiros lefou especializam-se nas armas que conseguem achar ou roubar, sem grande escolha. O caminho do monge é uma forma de um lefou encontrar paz interior, caso consiga controlar-se. Além disso, suas deformidades e dificuldade de interação social não prejudicam o treinamento monástico. Por fim, um número surpreendente de lefou nasceu ou surgiu no bairro de Nitamu-ra, formado após o ataque da Tormenta ao Império de Jade. Muitos destes foram treinados como samurais. Mesmo aqueles nascidos em outras partes muitas vezes sentem-se ligados ao povo de Tamu-ra pela tragédia, e abraçam a carreira samurai na tentativa de ajudá-los.

Minotauros

A supremacia de qualquer outra raça em combate é negada por quase todos os minotauros. Este povo forte e orgulhoso vê a si mesmo como o ápice dos lutadores em Arton. Para eles, as Guerras Táuricas foram a prova de que ninguém chega a seu nível. Convenientemente, minotauros desprezam as técnicas que não dominam, como a arquearia...

A força individual de um minotauro é mesmo insuperável. Sua cultura prega a disciplina e conformidade, unindo-os em um exército esmagador. Um soldado minotauro comum seria capaz de vencer um guerreiro mediano de qualquer outra raça em combate individual — e é ainda mais perigoso em grupo. Os minotauros aperfeiçoaram as falanges e manobras de centúria. Unidos, formam uma máquina mortal.

Por tudo isso, a imensa maioria dos combatentes minotauros é formada por guerreiros. São soldados profissionais, treinados desde cedo no uso do gládio, da lança, do escudo de corpo e da enorme espada táurica. Também se destacam os gladiadores, hábeis com tridente, rede e outras armas exóticas. Existe um bom número de minotauros bárbaros, especialmente nos arredores de seu reino ou vivendo em exílio. Não são bem vistos pela rígida sociedade táurica, mas são usados sempre que podem ser úteis. A mentalidade ordeira dos minotauros facilita seu treinamento como monges, mas poucos têm apreço pela parte filosófica da carreira monástica. Já houve também vários casos de minotauros samurais — obediência fiel, treino árduo e seriedade constante são traços fortes de sua personalidade.

Qareen

Os qareen não são tão pacíficos quanto os halflings — são uma raça de aventureiros, com habilidades mágicas inatas e uma forte compulsão por ajudar os outros. Mesmo assim, produzem talvez ainda menos combatentes que os pequeninos. Isso porque os qareen são acima de tudo prestativos e amáveis. O combate pelo combate não faz seu estilo, e eles têm várias outras formas de se defender.

Quase todos os qareen vêm do Deserto da Perdição. Sua cultura tem muito em comum com os nômades humanos Sar-Allan: as mulheres usam véus, os homens portam cimitarras, todos vivem pelas regras inclementes do deserto. Contudo, os qareen têm uma ligação muito mais forte com os gênios, e assim não experimentam tantas privações nas areias. Podendo atender a pequenos desejos magicamente, são menos sofridos. Incorporam o lado mais exótico e sedutor do deserto. Têm menos razões para lutar.

Quando lutam, em geral tornam-se guerreiros, usando cimitarras, lanças e outras armas tradicionais. Existem histórias sobre um exímio cavaleiro qareen que cavalga um camelo, atendendo a desejos com sua magia e sua lança. Qareen com forte ligação com os gênios do fogo por vezes são tomados de frenesi, tornando-se bárbaros. Frequentemente sua fúria se manifesta em uma dança veloz e letal, durante a qual giram enlouquecidos com suas lâminas. Os qareen que descobriram o treinamento monástico preferem-no ao caminho das armas, pois há menos derramamento de sangue. Contudo, sua mentalidade não se presta para esta carreira. Por fim, é raro ver qareen samurais. Contudo, alguns deles abraçam a carreira como forma de ajudar os tamuranianos na reconquista de sua terra.

O combate
une todas as raças

Novas Classes

As classes básicas a seguir são combatentes com treinamento específico. Elas funcionam exatamente como as classes básicas em *Tormenta RPG*, seguindo todas as regras normais.

Cavaleiro

Em qualquer lugar do mundo, em qualquer época, algo é constante: a guerra. Sejam pequenas escaramuças, sejam conflitos que mudam o curso da história, batalhas sempre ocorrem. Soldados compõem os batalhões, preenchem as fileiras nas paredes de escudos. Mas o combatente nobre que se destaca acima de todos é um só: o cavaleiro.

O cavaleiro é uma das maiores armas de guerra em Arton. Seja montado em um cavalo de batalha, onde pode dizimar inúmeros inimigos com uma investida, seja a pé com uma armadura pesada, protegendo seus aliados como uma torre, um fato nunca muda: um cavaleiro equivale a dezenas de soldados comuns.

A maioria dos cavaleiros serve a alguém (um lorde, um general poderoso ou uma igreja) e tem o direito a um título de nobreza menor — *sir*, "fidalgo" ou simplesmente "senhor". Outros pertencem a uma ordem, como a Ordem da Luz ou a Ordem de Khalmyr, que dita seus deveres e responsabilidades. Outros ainda viajam de reino em reino, oferecendo seus serviços a lordes e pessoas necessitadas. Cavaleiros fora da lei são chamados de "cavaleiros mercenários" ou "cavaleiros bandidos" — mas, enquanto seguirem a tradição da cavalaria, continuarão sendo tratados como mais do que guerreiros comuns.

Todo cavaleiro deve seguir um código de conduta, mas o significado disso pode variar imensamente. Alguns devotam-se a ajudar os mais fracos, defender a justiça e perseguir vilões. Outros apenas obedecem a seus senhores e são respeitosos com a nobreza. Outros, ainda, praticam esses atos como fachada — quando ninguém está olhando, demonstram seu verdadeiro caráter.

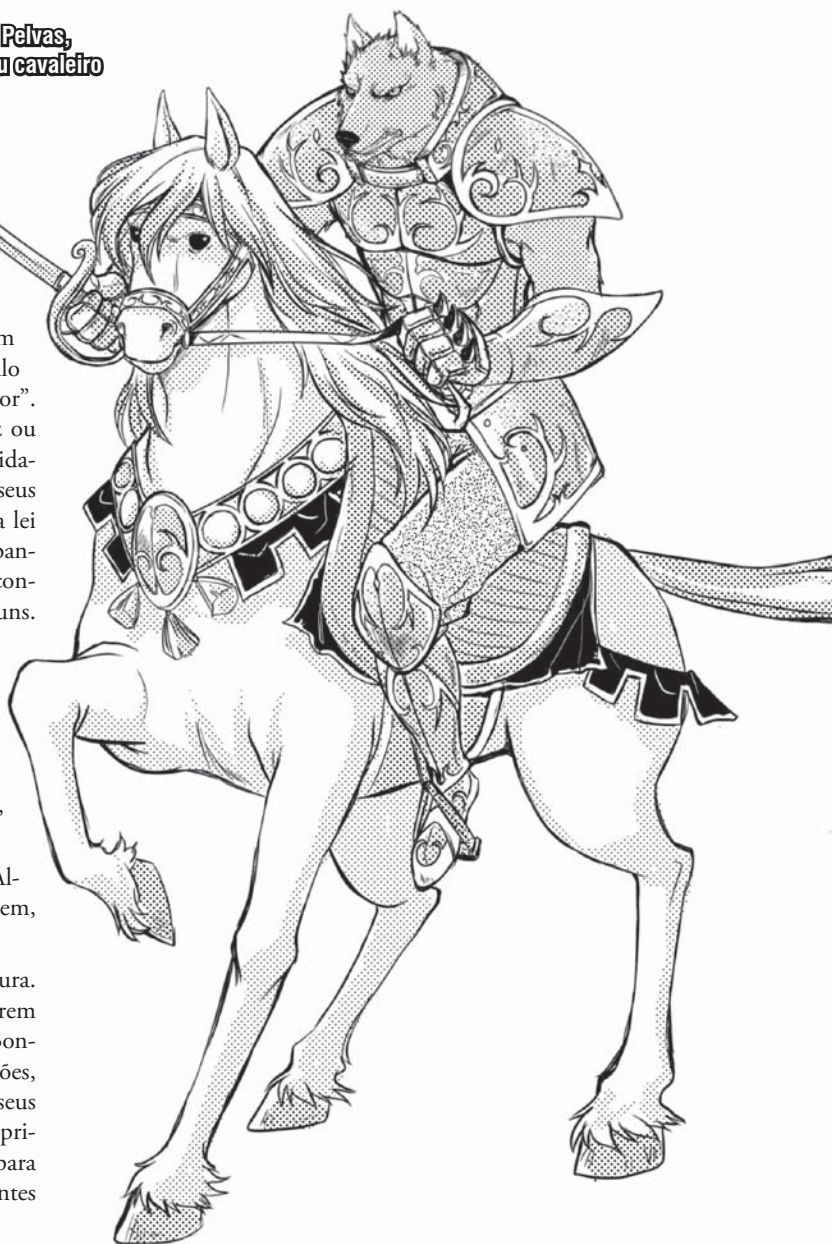
A honra e a dignidade são tudo para um cavaleiro. Alguns possuem ambas verdadeiramente. Outros apenas fingem, mas nenhum as ignora.

Aventuras. Para um cavaleiro, não há vida sem aventura. A tradição da cavalaria ordena que seus seguidores procurem ativamente inimigos para serem derrotados. Cavaleiros Bondosos interpretam isso como uma obrigação de caçar vilões, enquanto que cavaleiros Neutros perseguem rivais de seus senhores, e cavaleiros Malignos aproveitam para lucrar e oprimir os mais fracos. Cavaleiros com terras aventuram-se para defendê-las, mas cavaleiros sem terras muitas vezes são errantes — vagam em busca de missões, procurando alguém a quem servir e problemas que precisem ser resolvidos.

Tendência. Cavaleiros costumam ser Leais, pertencendo a uma tradição antiga e cheia de costumes, mas isso não é obrigatório. Cavaleiros Caóticos não são bem vistos. Podem ser tanto Bondosos quanto Malignos.

Religião. A maioria dos cavaleiros possui pelo menos alguma devoção a Khalmyr ou outros deuses do bem, já que a própria cerimônia de sagração de um cavaleiro tem natureza religiosa. Existem cavaleiros que não prestam atenção à religião, mas em geral escondem esse lado cínico. As maiores ordens de cavalaria conhecidas têm forte viés religioso, e quase todos os seus membros são devotos — pelo menos na aparência.

Histórico. Quase todos os cavaleiros têm origem nobre. A nobreza e a cavalaria estão intimamente ligadas, e em vários

Sir Pelvas, moreau cavaleiro

reinos espera-se que os filhos de um lorde sejam capazes de lutar e cavalgar. Em certos lugares, o filho mais novo de qualquer senhor de terras provavelmente acabará como um cavaleiro errante, pois não herdará as propriedades da família. Alguns cavaleiros de origem plebeia são sagrados no campo de batalha, como recompensa por atos de bravura.

Raças. A humanidade compõe a grande maioria dos cavaleiros. A cavalaria era originalmente uma tradição humana e masculina — séculos atrás, apenas homens humanos podiam ostentar o título. Hoje em dia isto mudou, mas a predominância continua.

Existiam grandes cavaleiros elfos antes da queda de Lenórienn. Eles montavam em unicórnios e gamos, ostentando orgulhosas armaduras de metal colorido. Contudo, pouco desta tradição sobreviveu após o ataque da Aliança Negra. Qareen cavaleiros montam camelos e corcéis do deserto, e são conhecidos por seu orgulho e empáfia. Os pouquíssimos cavaleiros anões cavalgam pôneis e cabritos. Halflings não se prestam para a vida de cavaleiros, por sua humildade e espírito pacato. Seu reino nem mesmo possui nobreza formalizada!

Minotauros não costumam cavalgar. Alguns centuriões das legiões adotam este caminho, lutando a pé, mas isto é raro. Por fim, não se conhece quase nenhum cavaleiro lefou ou goblin, pois estas raças vivem imersas na pobreza e preconceito, não aristocracia e orgulho.

Outras Classes. Cavaleiros sentem-se muito à vontade com quaisquer classes combatentes, mas muitos esperam ser obedecidos por guerreiros plebeus e principalmente por rangers e bárbaros. Evitam associar-se a ladinos, já que não há honra em esgueirar-se pelas sombras e agir com sutileza. Magos Leais podem se dar bem com cavaleiros, mas muitas vezes esses lutadores nobres preferem ficar afastados de quem pensa e questiona demais o mundo. Clérigos, paladinos e samurais são companheiros típicos de cavaleiros, compartilhando sua devoção e mentalidade disciplinada.

Características de Classe

Pontos de Vida: um cavaleiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos, Fortitude Maior.

Habilidades de Classe

Código de Honra: cavaleiros distinguem-se de meros guerreiros por seguir um código de conduta. Fazem isto para mostrar que estão acima dos mercenários e bandoleiros que infestam os campos de batalha. Um cavaleiro não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desarmado ou desprevenido. Sempre que um cavaleiro viola seu código, perde um uso diário da habilidade desafio. Se já não tiver usos sobrando, sofre uma penalidade de –2 em jogadas e testes pelo resto do dia. Rebaixar-se ao nível dos covardes e desesperados prejudica a autoconfiança que eleva o cavaleiro.

Cavaleiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Código de honra, desafio
2º	+2	Técnica de luta
3º	+3	Desafio
4º	+4	Caminho do cavaleiro
5º	+5	Desafio
6º	+6	Técnica de luta
7º	+7	Desafio
8º	+8	Fortificação +1
9º	+9	Desafio
10º	+10	Técnica de luta
11º	+11	Desafio
12º	+12	Fortificação +2
13º	+13	Desafio
14º	+14	Técnica de luta
15º	+15	Desafio
16º	+16	Fortificação +3
17º	+17	Desafio
18º	+18	Técnica de luta
19º	+19	Desafio
20º	+20	Bravura final

Desafio: com um misto de virtude e posição social, um cavaleiro pode influenciar seus aliados e inimigos no campo de batalha. Você começa com um efeito da lista a seguir, à sua escolha. A cada dois níveis seguintes, pode escolher outro. Todos os efeitos têm alcance de 9m e duração de 1 minuto, a menos que sua descrição diga o contrário.

Usar esta habilidade é uma ação livre, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual à metade do seu nível + seu modificador de Carisma. Esta habilidade só afeta criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) que possam vê-lo e ouvi-lo.

Altivez: uma criatura à sua escolha deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falhar, fica fascinada (não pode realizar ações e sofre –4 em testes de Percepção; uma ameaça óbvia anula a condição). Se for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia.

Altivez em Massa: como altivez, mas afeta todas as criaturas à sua escolha dentro do alcance. *Pré-requisito:* altivez.

Dignidade: uma criatura à sua escolha que esteja fascinada deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falhar, sofre o efeito de *enfeitiçar pessoa* por um dia. Se for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia. Usar esta habilidade *não* conta como uma ameaça à criatura fascinada. *Pré-requisito:* altivez.

Dignidade em Massa: como dignidade, mas afeta todas as criaturas dentro do alcance. *Pré-requisitos:* altivez em massa, dignidade.

Duelo: escolha um inimigo. Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano, mas só pode atacar o inimigo escolhido (se atacar outro, a habilidade termina imediatamente).

Duelo Aprimorado: o bônus de duelo aumenta para +2. *Pré-requisito:* duelo.

Duelo Maior: o bônus de duelo aumenta para +3. *Pré-requisito:* duelo aprimorado.

Glória: você e seus aliados recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

Glória Aprimorada: o bônus de glória aumenta para +2. *Pré-requisito:* glória.

Glória Maior: o bônus de glória aumenta para +3. *Pré-requisito:* glória aprimorada.

Integridade: você e seus aliados recebem um bônus de +1 na classe de armadura e nos testes de resistência.

Integridade Aprimorada: o bônus de integridade aumenta para +2. *Pré-requisito:* integridade.

Integridade Maior: o bônus de integridade aumenta para +3. *Pré-requisito:* integridade aprimorada.

Opressão: uma criatura à sua escolha deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Se falhar, fica abalada (–2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência). Se for bem-sucedida, fica imune a este efeito por um dia.

Opressão em Massa: como opressão, mas afeta todas as criaturas à sua escolha dentro do alcance.

Orgulho: todas as criaturas à sua escolha dentro do alcance devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Aquelas que falharem devem obrigatoriamente atacá-lo (da maneira que quiserem) pela duração da habilidade.

Resolução: você ou um aliado pode refazer um teste de resistência contra um efeito contínuo (como medo, veneno, etc.). O segundo teste recebe um bônus de +4, e se for bem-sucedido cancela o efeito (e qualquer dano que ele tenha causado diretamente).

Técnica de Luta: no 2º nível, você recebe um talento de combate. A cada quatro níveis seguintes, recebe outro talento de combate.

Caminho do Cavaleiro: no 4º nível, escolha entre ter uma montaria ou especialização em armaduras.

Se escolher uma montaria, você recebe um cavalo de guerra (veja a ficha no Capítulo 3 de *Tormenta RPG*), com o qual recebe um bônus de +5 em testes de Adestrar Animais e Cavalgar. Além disso, sempre que você sobe de nível, ele também sobe, recebendo pontos de vida (4 + mod. Con), bônus de ataque (como um ladino) e todos os bônus da tabela "Benefícios por Nível de Personagem" (*Tormenta RPG*, Capítulo 3).

Se escolher especialização em armaduras, você não sofre penalidade em deslocamento por usar armaduras médias e pesadas. No 8º nível, recebe redução de dano 1 se estiver usando uma armadura média ou pesada. A cada quatro níveis esta RD aumenta em 1.

Fortificação: cavaleiros são especialistas em defesa, e sabem maximizar o potencial de suas armaduras. No 8º nível, você recebe um bônus de +1 na CA se estiver usando uma armadura média ou pesada. No 12º e no 16º níveis este bônus aumenta em +1.

Bravura Final: no 20º nível, sua virtude vence a morte. Se chegar a 0 ou menos PV, pode gastar um uso diário da habilidade desafio por rodada para continuar lutando como se estivesse com PV positivos. Quando não tiver mais usos diários, você cai inconsciente ou morto, conforme seus PV atuais.

Lutador

A paz é um luxo. Aqueles que conseguem viver sem lutar são privilegiados: nobres nascidos em berço de ouro, habitantes de aldeias idílicas e outros que não conhecem "o mundo real". Mas não apenas a paz é um luxo: treinamento de combate também é. Os sortudos encontram alguém que lhes ensine os segredos da batalha, ou pelo menos a maneira certa de segurar uma espada.

Os demais tornam-se lutadores.

O lutador é o combatente mais simples, mas também mais visceral. Enquanto o guerreiro aprende inúmeras técnicas com armas e o bárbaro conecta-se com a fúria primordial dos ermos, o lutador só pode contar com seus punhos. Entra em batalha desarmado, mas não tem conhecimentos espirituais como o monge. Para o lutador, transformar o corpo em arma não é uma escolha — é uma necessidade.

Muitos veem os lutadores como meros "brigões", inferiores aos demais combatentes. Contudo, o verdadeiro lutador está muito acima daqueles que apenas sabem arrumar confusão em tavernas. É um aventureiro empedernido, que não depende de nada e ninguém. Pode enfrentar monstros, batalhões e os inimigos mais poderosos sem precisar de equipamentos, preces, fórmulas ou mesmo meditação e descanso. Enquanto os outros estão tensos, preparando-se com mil contingências para o combate a seguir, o lutador estala os dedos e pergunta se vai demorar muito.

Isto não significa que o lutador seja ingênuo ou impulsivo. Muitas vezes, é cauteloso, justamente porque sabe que nenhum poder superior virá salvá-lo. Contudo, provavelmente já passou

por situações bem piores antes. Para quem acorda cheio de dores todos os dias, por uma luta ou um treino pesado na noite anterior, ser mastigado por um lagarto crescido não é nada.

Aventuras. A maioria dos lutadores começa a se aventurar para sobreviver — nas ruelas de grandes cidades, em aldeias rodeadas de inimigos ou em terras ermas, muitas vezes a vida de aventureiro é a única chance de escapar da morte e da miséria. Muitos lutadores aventuram-se por amor ao perigo e à emoção do combate: acostumados a isso, não conseguem viver em paz por muito tempo. Alguns raros lutadores viajam enfrentando inimigos, em busca de novas técnicas e segredos. Contudo, estes são minoria. Em geral, os lutadores adquirem novos conhecimentos por improviso ou tentativa e erro, não através de estudo e jornadas de aperfeiçoamento.

Tendência. Lutadores podem ter qualquer tendência. É mais raro que sejam Leais, pois seu estilo de vida poucas vezes é ordenado. Lutadores Bondosos costumam ser grandes defensores dos mais fracos, muitas vezes ajudando comunidades pobres ou treinando os mais jovens (para que não precisem aprender a lutar da maneira mais difícil, como eles próprios). Lutadores Malignos são valentões, bandoleiros ou tiranos de vizinhanças e aldeias. Quando conseguem poder, aumentam esse reinado de terror para regiões inteiras, extraindo grande prazer de intimidar os mais fracos. A maioria dos lutadores é Neutra, preferindo cuidar da própria vida.

Religião. É raro que lutadores sejam muito religiosos. Seu espírito independente não se encaixa bem com a devoção. Quando seguem um deus, em geral sua crença vem carregada de superstições e ritos antiquados, típicos de áreas pobres ou remotas. Sua escolha de divindades pode ser surpreendente: raramente oram a deuses guerreiros como Keenn ou Khalmyr, preferindo protetores dos oprimidos e malandros, como Hyninn, Lena ou mesmo Marah. Os pugilistas de Tapista, obviamente, costumam ser devotos de Tauron.

Histórico. Pobreza e crime fazem parte da infância da maioria dos lutadores. Esta carreira envolve o meio menos "formal" de luta, o combate mais básico, e assim em geral é aprendido nos becos e tavernas. Embora muitos lutadores venham das grandes cidades, outros tantos nascem em pequenas vilas, aprendendo a lutar sem armas para se defender de bandidos ou monstros quando todos à volta são pobres demais para sequer emprestar-lhes um machado.

Também existem lutadores que começaram o treinamento de monges, mas nunca conseguiram completá-lo, por total falta de aptidão para o lado filosófico e espiritual da vida monástica. Estes então aproveitam a parte mais violenta do treinamento e desenvolvem seu próprio "estilo" bastardo, ou encontram um mestre que também despreze todo esse papo de harmonia e paz interior.

Existem escolas específicas que treinam lutadores, especialmente em Tapista, onde o pugilato é quase tão popular quanto as lutas de gladiadores. Nestes lugares há aulas formais e regras estritas, como em um mosteiro, mas todo o treinamento destina-se a aprimorar o corpo do atleta, não sua alma.

Raças. Minotauros e humanos são os lutadores mais comuns. Os primeiros, como pugilistas. Os segundos, como miseráveis que saem em aventuras para melhorar de vida. Anões também são grandes lutadores, especialmente quando seu ofício não é a guerra — são comerciantes, mineradores e artesãos que não sabem usar armas, mas aprendem a se defender por necessidade. A pobreza e rejeição que acompanham os lefou e goblins também gera vários lutadores.

Elfos quase nunca são lutadores — quando optam pelo combate desarmado, sua personalidade contemplativa costuma dar origem a monges. Qareen também não têm grande tradição nesta classe. Halflings lutadores são raros, mas para os pequeninos é preferível dar socos e chutes do que retalhar alguém com uma espada.

Outras Classes. Lutadores podem se dar bem com todos. Desde que o grupo aprecie uma boa cerveja ou apenas saiba cuidar dos aliados em combate, o lutador está em casa. Guerreiros e ladinos, seguidos por bárbaros e rangers, são seus amigos mais prováveis, enquanto que clérigos podem ser verdadeiras autoridades para lutadores devotos.

Muitas vezes sentem-se pouco à vontade com paladinos, samurais, cavaleiros e quaisquer membros da nobreza. Monges podem ensinar técnicas úteis e ser boas fontes de dicas e truques, desde que não sejam arrogantes com suas "artes" e "estilos" pomposos.

Maquius, lefou lutador

Lutador

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Briga (1d6), golpe relâmpago
2º	+2	Evasão, técnica de luta
3º	+3	Durão +1
4º	+4	Briga (1d8)
5º	+5	Golpe poderoso, malandragem
6º	+6	Técnica de luta
7º	+7	Durão +2
8º	+8	Briga (1d10), malandragem
9º	+9	Golpe relâmpago aprimorado
10º	+10	Evasão aprimorada, técnica de luta
11º	+11	Durão +3, malandragem
12º	+12	Briga (2d6)
13º	+13	Golpe poderoso aprimorado
14º	+14	Técnica de luta, malandragem
15º	+15	Durão +4
16º	+16	Briga (2d8)
17º	+17	Malandragem
18º	+18	Técnica de luta
19º	+19	Durão +5
20º	+20	Briga (2d10), malandragem

Características de Classe

Pontos de Vida: um lutador começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Enganação (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Ataque Desarmado Aprimorado, Casca Grossa.

Habilidades de Classe

Briga: seu dano desarmado aumenta em uma categoria (o dano visto nesta tabela é para criaturas Médias; veja o Capítulo 7 de *Tormenta RPG* para descobrir o dano de outros tamanhos). No 4º nível, e a cada quatro níveis seguintes, seu dano desarmado aumenta ainda mais.

Golpe Relâmpago: quando ataca desarmado, você pode fazer um ataque adicional. Se fizer isso, todos os ataques (incluindo o ataque extra) sofrem uma penalidade de –2.*

Evasão: a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre nenhum dano se for bem-sucedido. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos.*

Técnica de Luta: no 2º nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe um talento de combate adicional.

Durão: no 3º nível, e a cada quatro níveis seguintes, o bônus que você recebe na CA pelo talento Casca Grossa aumenta em +1.

Golpe Poderoso: a partir do 5º nível, seus ataques desarmados são considerados armas mágicas para vencer redução de dano.

Malandragem: você pode não ter o treinamento do guerreiro ou a técnica do monge, mas compensa isso com a esperteza das ruas e golpes que outros consideram sujos. No 5º nível, e a cada três níveis seguintes, você recebe uma habilidade da lista a seguir. Você não pode escolher a mesma habilidade mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

Arma Improvisada: você pode gastar uma ação padrão para procurar uma pedra, cadeira, garrafa ou qualquer outra coisa que possa usar como arma. Faça um teste de Percepção contra CD 20. Se você for bem-sucedido, encontra uma arma improvisada. Você usa as mesmas estatísticas de seus ataques desarmados — bônus de ataque, margem de ameaça, etc. — mas seu dano aumenta em uma categoria. Armas improvisadas são frágeis; se você errar um ataque e o resultado do dado for um número ímpar, a arma quebra. Você pode tentar encontrar outra, gastando uma ação padrão e fazendo um teste de Percepção.

Ataque Furtivo: você sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. Quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos. Você pode escolher esta habilidade mais de uma vez; a cada vez, seu dano adicional aumenta em +1d6.

Finta: você recebe um bônus de +4 em testes de Enganação para fintar, e pode fintar como uma ação de movimento.

Golpe Baixo: você pode tentar incapacitar seu oponente. Faça um ataque desarmado com uma penalidade de –2. Se você acertar e causar dano, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. For). Se ele falhar, sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque e CA por um minuto. Se for bem-sucedido, fica imune a esta habilidade por um dia.

Golpe Cruel: você acerta onde dói. Sua margem de ameaça com ataques desarmados aumenta em +1. Isto é cumulativo com outros efeitos que aumentem a margem de ameaça, mas é o último efeito a ser considerado. Assim, um personagem com golpe cruel e Acerto Crítico Aprimorado (ataque desarmado) tem margem de ameaça 18-20.

Golpe Violento: você bate com muita força. Seu multiplicador de crítico com ataques desarmados aumenta em +1.

Trocação: quando você começa a bater, não para mais. Sempre que acerta um ataque desarmado, pode fazer outro ataque

desarmado imediato contra o mesmo alvo. Se fizer isso, após o ataque deverá fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 5 para cada teste já realizado no combate). Se falhar, ficará fatigado e não poderá mais usar esta habilidade até o fim do combate.

Trocação Tumultuosa: você é uma turba de um homem só. Uma vez por rodada, quando faz um ataque desarmado, você pode escolher atingir todas as criaturas adjacentes (inimigos *e* aliados!). Você deve usar esta habilidade antes de rolar o ataque. Se usá-la, fica desprevenido até seu próximo turno.

Golpe Relâmpago Aprimorado: a partir do 9º nível, você não sofre mais a penalidade normal de –2 nas jogadas de ataque quando usa golpe relâmpago.*

Evasão Aprimorada: a partir do 10º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar.*

Golpe Poderoso Aprimorado: a partir do 13º nível, seus ataques desarmados são considerados armas de adamante para vencer redução de dano.

*Todas estas habilidades exigem liberdade de movimentos; você não pode usá-las se estiver imobilizado, ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

Classes Variantes

As classes de personagens apresentadas em *Tormenta RPG* são versáteis, típicas e abrangentes. Representam a grande maioria dos aventureiros de Arton. Não possuem restrições especiais ou habilidades especializadas — são *classes básicas*.

Contudo, existem outros tipos de heróis. Membros de todas as classes que se dedicam a um aspecto de seu caminho, abrindo mão de conhecimentos, habilidades e poderes genéricos. Suas personalidades não se adaptam ao treinamento "comum" que os demais aventureiros recebem. Eles procuram concentrar-se em algumas áreas e tarefas específicas, nas quais se tornam grandes especialistas, sacrificando sua versatilidade. Adotam *classes variantes.*

Classes variantes são versões ligeiramente modificadas de classes básicas. Exigem certos pré-requisitos adicionais e impõem certas restrições. Contudo, também concedem habilidades que não estão disponíveis a nenhuma classe básica. Níveis de uma classe variante contam como níveis da classe básica para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de uma classe variante no 1° nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem.

Use as estatísticas da classe básica, aplicando as modificações listadas na descrição de cada classe variante. Uma vez que adquira um nível de uma classe variante, você não pode adquirir níveis de outras variantes da mesma classe, ou da classe básica. Por exemplo, se adquiriu um nível de bárbaro da savana, você não pode mais tarde adquirir um nível de bárbaro do totem, ou de bárbaro comum. Caso escolha ser um bárbaro variante no 1° nível, também não pode adotar outra variante (ou tornar-se um bárbaro comum) mais tarde. As variantes são como conjuntos de habilidades de classe, não como classes separadas — em termos de regras, sua classe continua sendo a classe básica, e você não pode "voltar atrás", escolhendo um conjunto de habilidades diferente. Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (*Tormenta RPG*, página 45).

Cada classe possui um nome específico para suas variantes. Variantes de mago (vistas no suplemento *Manual do Arcano*) são chamadas "especializações", variantes de guerreiro são chamadas "estilos", etc. As linhagens de feiticeiros também são consideradas classes variantes — o único caso em que uma classe variante é obrigatória, pois não existe feiticeiro "genérico".

Tribos de Bárbaros

Vivendo isolados nos ermos, em regiões inóspitas, obviamente os bárbaros não são todos iguais. Certas tribos nunca tiveram contato com a "civilização" — ou mesmo com qualquer outro povo! Existem bárbaros de todas as raças e etnias, muito diferentes do que o povo das cidades considera o "padrão".

Estas tribos não são realmente comunidades específicas. São, na verdade, *tipos* de tribos, cujos filhos podem aprender habilidades diferentes e únicas. Assim, inúmeras aldeias espalhadas por Arton dão origem a cada uma destas variantes.

Em termos de regras, bárbaros de tribos são exatamente iguais ao bárbaro comum apresentado em *Tormenta RPG*, exceto pelas modificações listadas na descrição de cada tribo.

Tribo do Machado de Pedra

"Ugh. Ugh! Ugh-ugh!"

Os bárbaros do Machado de Pedra são os mais primitivos de Arton. Em geral, pertencem a comunidades que nunca tiveram contato com forasteiros — não dominam qualquer idioma, não sabem forjar objetos de metal, não plantam ou criam animais. A maioria vive em cavernas ou mesmo ao relento, constantemente viajando dentro de uma pequena região. Os mais avançados chegam a construir ocas de barro que não resistem à primeira chuva forte.

Embora seja extremamente rústico e possa parecer estúpido, o bárbaro do Machado de Pedra é um combatente temível. Incapaz de usar armas "modernas", faz bom uso de implementos de pedra e osso e confia na pura força bruta. Sem as amarras da sociedade, sua fúria é suprema entre os bárbaros. Sua pele coberta de cicatrizes mais parece couro, sendo capaz de resistir a golpes que matariam outros. Quando um bárbaro do Machado de Pedra deixa a tribo para se aventurar, torna-se o mais leal e aguerrido dos companheiros. Não conhece a ganância, pois para ele o dinheiro não faz sentido. Nem pensa em traição, pois foi acostumado a depender de aliados para sobreviver. E muitas vezes nem mesmo exige tesouro — estando alimentado e em segurança, o bárbaro do Machado de Pedra está feliz.

Humanos compõem a maioria destes bárbaros. Contudo, anões do Machado de Pedra já foram encontrados nas cavernas mais profundas de Doherimm, vivendo isolados. Alguns minotauros pertencem a estas tribos, sendo pouco mais que monstros bípedes. Os mais selvagens goblins dos ermos podem chegar a este nível de primitivismo. É raro encontrar bárbaros do Machado de Pedra de qualquer outra raça.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: 3 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: padrão.

Talentos Adicionais: não recebe Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais) e Usar Escudos. Recebe Treino em Perícia (Sobrevivência) e Vitalidade.

Habilidades de Classe

Fúria Primitiva: bárbaros do Machado de Pedra recebem a habilidade fúria, da mesma forma de bárbaros comuns. Contudo, seus usos de fúria são contados por combate, não por dia, e eles podem usar fúria mais de uma vez por combate. Assim, no 1° nível você pode usar fúria 1 vez por combate. No 4° nível, 2 vezes por combate, e assim por diante. Bárbaros do Machado de Pedra ainda ficam fatigados no fim da fúria.

Grunhidos: bárbaros do Machado de Pedra são *realmente* primitivos. Você conhece apenas o idioma rústico e bestial da pequena comunidade onde se criou, e nenhum outro. Não é capaz de compreender nem mesmo os dialetos de povos vizinhos (muito menos o valkar ou outras línguas da civilização). Você não pode aprender qualquer idioma, e deve se comunicar com outros personagens através de gestos, grunhidos e imitação de sons simples. Contudo, você conhece *uma* palavra no idioma valkar (o mais comum de Arton) por nível de personagem. Escolha sua primeira palavra no 1° nível, e uma palavra adicional sempre que atingir um novo nível. Você é capaz de pronunciar e entender estas palavras sem problemas. Por exemplo, um bárbaro do Machado de Pedra de 3° nível poderia conhecer as palavras "perigo", "cura" e "amigo". Assim, poderia alertar seus companheiros de ameaças próximas, pedir para ser curado e declarar que não tem intenções hostis quando encontra alguém pela primeira vez.

Machado de Pedra: bárbaros do Machado de Pedra conhecem somente as armas primitivas de sua tribo. Sabem usar apenas porrete, adaga, lança, funda, machadinha e ataque desarmado. No 9° nível, aprendem a usar *uma* arma da lista de armas marciais (em geral, machado ou martelo).

Tanga de Peles: bárbaros do Machado de Pedra não sabem usar qualquer tipo de armadura, e não podem adquirir talentos para aprender. Contudo, você adiciona seu nível de personagem como um bônus em sua classe de armadura (em vez de apenas metade de seu nível).

Redução de Dano: a redução de dano de um bárbaro do Machado de Pedra é dobrada. Assim, você recebe RD 2 no 7° nível, RD 4 no 10° nível e assim por diante.

Tribo do Totem

"O grande espírito guia meu povo e protege meu caminho."

Enquanto os povos civilizados confiam na racionalidade ou nos deuses, os bárbaros da tribo do Totem apegam-se a

crenças mais primitivas. Em vez de depender de entidades distantes e quase onipotentes, veneram espíritos ou facetas menores de uma divindade. Estes animais espirituais, ou totens, têm grande importância para suas comunidades, e concedem poderes especiais a seus filhos. Cada tribo possui uma gigantesca representação de seu totem, em geral no centro do povoado.

O bárbaro do Totem é mais que um selvagem. É alguém com uma conexão íntima com uma força superior, constantemente vigiado e protegido pela entidade a que se dedica. Ao contrário de clérigos e paladinos, o bárbaro do Totem não suplica por habilidades — os poderes que recebe fazem parte de seu próprio ser. Bárbaros do Totem assemelham-se com seu animal espiritual, em personalidade e às vezes até aparência. Também respeitam e protegem os animais mundanos da mesma espécie, acreditando que são representações físicas do totem.

Tribos do Totem são espiritualizadas, em geral lideradas por xamãs. Existem em todas as partes de Arton, mas são mais comuns entre os humanos das Montanhas Sanguinárias, das Montanhas Uivantes e de Khubar. Também há diversas comunidades élficas do Totem. Alguns goblins já rejeitaram a miséria das cidades, formando aldeias ao redor de um totem. Minotauros já foram vistos em tribos como estas, formadas por assentamentos que abraçaram a barbárie séculos atrás, cortando laços com sua sociedade. No Deserto da Perdição, grupos de qareen veneram animais capazes de resistir ao ambiente seco. Quase não existem bárbaros do Totem de outras raças.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: padrão.

Talentos Adicionais: padrão.

Pré-Requisito: Sabedoria 13.

Habilidades de Classe

Instinto Selvagem: bárbaros do Totem não recebem a habilidade instinto selvagem.

Poder Totêmico: você conta com a proteção do totem de sua tribo. Existem seis animais totêmicos. Cada um costuma ser adorado em uma região de Arton e está associado a uma habilidade básica. Escolha um dentre os totens a seguir. Uma vez que esta escolha seja feita, não pode ser mudada.

Mamute: associado a Força. Venerado nas Montanhas Uivantes.

Macaco: associado a Destreza. Venerado em selvas e florestas.

Cabrito Montês: associado a Constituição. Venerado nas Montanhas Sanguinárias e outras cordilheiras.

Aranha: associada a Inteligência. Venerada em desertos e cavernas subterrâneas.

Tartaruga: associada a Sabedoria. Venerada em Khubar e outras comunidades costeiras.

Grifo: associado a Carisma. Venerado nas Montanhas Sanguinárias.

Você nunca pode caçar ou ferir propositalmente um animal da mesma espécie de seu totem, incluindo versões gigantes ou atrozes, exceto em autodefesa. Caso seja atacado pelo animal, pode se defender, mas apenas causando dano não letal.

Você deve carregar consigo uma representação de seu totem — uma tatuagem, escudo pintado, amuleto na forma do animal ou mesmo algo feito de seu couro ou casco (desde que tenha sido extraído após uma morte natural). Caso não esteja carregando este símbolo, não pode usar a habilidade de classe fúria.

Em troca dessa devoção, você recebe um bônus de +4 em testes da habilidade associada ao totem (Força para o mamute, Destreza para o macaco, etc.). Você recebe um bônus de +2 em testes de perícias relacionadas com esta habilidade. Por exemplo, bárbaros do Totem que veneram a tartaruga recebem um bônus de +2 em Percepção, Sobrevivência e todas as demais perícias baseadas em Sabedoria.

No 15° nível, você recebe um bônus permanente de +2 na habilidade associada a seu totem. Este bônus aumenta para +4 no 19° nível.

Irmãos Totêmicos: criaturas relacionadas ao totem reconhecem-no como um irmão. Estas criaturas incluem a própria espécie do totem (incluindo versões gigantes e atrozes), além de outras que tenham características em comum, segundo a lista a seguir.

Mamute: elefantes e paquidermes.

Macaco: todos os tipos de símios.

Cabrito Montês: todos os quadrúpedes com cascos, desde que sejam animais comuns (não monstros, espíritos, etc.).

Aranha: aranhas de todos os tipos, inclusive monstruosas ou sobrenaturais.

Tartaruga: todas as criaturas que vivem entre a terra e a água (como sapos e crocodilos), ou criaturas aquáticas capazes de respirar ar (como golfinhos, baleias, etc.).

Grifo: todos os pássaros, desde que sejam criaturas físicas nativas de Arton (não se aplica a espíritos, etc.).

Estas criaturas sempre têm atitude amistosa com você ao encontrá-lo, a menos que tenham sido atacadas primeiro ou sofrido alguma espécie de encantamento ou controle. O mestre tem a palavra final sobre o que constitui uma criatura "relacionada ao totem".

Fúria Totêmica: a partir do 3° nível, seu guia espiritual manifesta-se durante sua fúria. Uma vez por dia, enquanto estiver em fúria, você pode receber uma magia *curar ferimentos leves*, como uma ação livre. A magia concedida pelo totem muda para *curar ferimentos moderados* no 5° nível, *curar ferimentos graves* no 7° nível, *curar ferimentos críticos* no 9° nível e *cura completa* no 11° nível.

Animal Espiritual: a partir do 10° nível, você pode lançar *comunhão* uma vez por dia, invocando um aspecto de seu totem, sem gastar PM ou XP.

Tribo da Savana

"Não preciso correr mais que o leão, forasteiro. Só preciso correr mais que você."

Ao norte do Reinado existe a Grande Savana, um vasto território repleto de animais selvagens e ruínas inexploradas. Pouco se conhece sobre esta terra misteriosa — aqueles que atravessam-na costumam usar rotas já mapeadas, rumo ao Deserto da Perdição, evitando seus perigos. Os únicos mestres da Grande Savana são os bárbaros das tribos da Savana.

Reservados, espertos e ágeis, os bárbaros da Savana estão acostumados a uma vida de perseguições e fugas, caçando e sendo caçados por animais e monstros. Desenvolveram técnicas avançadas de arremesso de armas, pois muitas vezes é impossível vencer suas presas em combate corpo-a-corpo. Também são conhecidos como os maiores corredores de Arton. São muito rápidos, capazes de alcançar cavalos e zebras, ou fugir de leões! Além disso, nunca perdem o fôlego, podendo continuar em ritmo acelerado por horas ou dias.

Costumam usar armas leves, escudos grandes e armaduras que não atrapalhem seus movimentos. Carregam pouco peso e apenas os equipamentos indispensáveis. Usam cores fortes em suas roupas e adornos, contrastando com a palidez amarelada da Savana. Embora sejam bárbaros segundo a civilização, suas comunidades são avançadas, e seu conhecimento da fauna e flora locais é insuperável. Em geral, são bem-humorados, mas podem mostrar grande desconfiança ou timidez com forasteiros. Costumam ter pele negra, são altos e longilíneos.

Humanos são maioria absoluta entre os bárbaros da Savana. Também existem muitos bárbaros qareen na Grande Savana, fazendo contato e comércio entre as tribos humanas e seus primos no Deserto da Perdição. Alguns grupos de elfos migraram para a região após a queda de Lenórienn, usando sua agilidade natural para se adaptar com rapidez surpreendente ao estilo de vida. Algumas comunidades isoladas de halflings vivem na Grande Savana. Segundo boatos, são os mais bestiais entre estas tribos, às vezes praticando canibalismo. É muito raro ver bárbaros da Savana de qualquer outra raça.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Cavalgar.

Talentos Adicionais: não recebe Usar Armaduras (médias) e Fortitude Maior. Recebe Mobilidade e Reflexos Rápidos.

Pré-Requisito: Destreza 13.

Habilidades de Classe

Arremesso Exímio: bárbaros da Savana passam a vida inteira treinando para aperfeiçoar o arremesso de suas armas. O incremento de distância de todas as suas armas arremessadas é dobrado. Caso você possua o talento Tiro Longo, o incremento de distância é triplicado. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento na mesma rodada em que for arremessar uma arma, para fazer mira e preparar seu arremesso. Caso faça isso, seu modificador de Força é dobrado para calcular o dano com este arremesso.

Movimento Rápido: bárbaros da Savana recebem a habilidade movimento rápido no 1° nível, como normal. Além disso, seu deslocamento aumenta em mais 1,5m no 6°, 10°, 14° e 18° níveis.

Arsenal Ambulante: no 6° nível, você é capaz de apanhar e arremessar armas com extrema rapidez. Você recebe o talento Saque Rápido. Além disso, pode apanhar uma arma de arremesso que esteja no chão, adjacente a você, como uma ação livre, como se estivesse sacando-a. Em caso de dúvida, o mestre define quando há uma destas armas adjacente a você. Por fim, você pode carregar até seis armas de arremesso (lanças, azagaias, machadinhas, etc.) prontas para serem sacadas, presas a seu corpo.

Guerra Tribal: a partir do 7° nível, você pode bloquear as lanças e flechas de seus inimigos com seu escudo. Uma vez por rodada, quando for acertado por um ataque físico à distância e estiver usando um escudo, faça um teste de Reflexos. A CD é igual ao resultado do ataque. Você recebe um bônus de +2 neste teste se estiver usando um escudo leve, e de +4 se estiver usando um escudo pesado. Caso você seja bem-sucedido, bloqueia o ataque, evitando qualquer dano.

Redução de Dano: bárbaros da Savana não recebem a habilidade redução de dano.

Arremesso Exímio Aprimorado: no 10° nível, o incremento de distância de todas as suas armas arremessadas é triplicado (ou quadruplicado caso você possua Tiro Certeiro). Além disso, gastando uma ação de movimento na mesma rodada para preparar seu arremesso, você triplica seu modificador de Força para calcular o dano.

Cruzar a Savana: a partir do 13° nível, você nunca fica fatigado ou sofre dano não letal por fazer marcha forçada (*Tormenta RPG*, página 233).

Manter Distância: a partir do 16° nível, sempre que você acertar um inimigo com uma arma de arremesso, também diminui o deslocamento dele à metade durante uma rodada.

Estilos de Guerreiros

Existem incontáveis modos de lutar em Arton. Os guerreiros, verdadeiros estudiosos do combate, muitas vezes especializam-se desde o início de suas carreiras. Estes são os estilos de guerreiros.

Vários lugares em Arton ensinam cada estilo — de exércitos e academias até veteranos aposentados que servem como mestres para os novatos. Também é comum que guerreiros iniciantes adotem um estilo por si só, simplesmente favorecendo certas técnicas acima de outras.

Em termos de regras, guerreiros de estilos são exatamente iguais ao guerreiro comum apresentado em *Tormenta RPG*, exceto pelas modificações listadas na descrição de cada estilo.

Estilo Colosso

"Chama isso de golpe?"

Enquanto a maioria dos combatentes preocupa-se em causar dano e derrubar inimigos, existem aqueles que entendem que a verdadeira vitória é ficar vivo. E ninguém é tão resistente na batalha quanto o guerreiro do estilo colosso.

Guerreiros colossos são especialistas em armaduras e escudos. Usam as proteções mais pesadas que conseguem obter e nunca baixam a guarda. Treinam seus corpos até o limite, para que mais tarde possam suportar castigo que derrubaria qualquer outro. Sabem ignorar a dor e manter-se firmes, mesmo ante os maiores ataques. Assim, não são covardes que se protegem para não se ferir — assumem a linha de frente entre seus aliados, atraindo a atenção dos adversários e rindo de suas tentativas de derrotá-los.

Dor física é companheira constante dos colossos — eles precisam estar acostumados para não hesitar na hora da verdade. Isso torna-os muitas vezes mal-humorados e rabugentos. Também costumam ser realistas, pois seu estilo não envolve manobras acrobáticas ou truques vistosos; apenas constância e rijeza. Contudo, guerreiros colossos também costumam ser paternais (ou maternais) e protetores, dispostos a aguentar o pior para poupar seus amigos.

Anões encaixam-se especialmente bem como guerreiros colossos, e existem tropas inteiras treinadas neste estilo em Doherimm. Colossos minotauros também são muito valorizados, por sua capacidade de permanecer em formação na parede de escudos. Quando um guerreiro lefou é aceito em uma comunidade ou exército, muitas vezes escolhe o caminho do colosso por amor àqueles que o receberam. Existem colossos humanos, mas não muitos — o estilo não combina com sua personalidade conquistadora. Dentre os poucos halflings guerreiros, vários adotam este caminho justamente para se proteger e compensar por sua falta de aptidão. Colossos de outras raças são incomuns.

Pontos de Vida: um colosso começa com 24 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 6 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Adestrar Animais e Cavalgar.

Talentos Adicionais: padrão.

Pré-Requisitos: tendência Leal, Constituição 15.

Habilidades de Classe

Agorafobia: o guerreiro colosso não gosta de se sentir exposto. Sente-se confortável apenas quando está coberto de metal e portando um grande escudo. Você deve sempre usar a armadura mais pesada e o maior escudo que puder, mesmo que sua CA fique menor por isso. Por exemplo, você encontra uma *armadura de couro +5*, mas já possui uma cota de malha normal. Você não pode usar a nova armadura, pois é mais leve que a atual. Da mesma forma, você deve usar um escudo pesado sempre que puder, e um escudo de corpo (veja na página 67) a partir do 5° nível, quando recebe o talento Usar Escudo de Corpo (veja abaixo).

Pele de Metal: para o colosso, uma armadura é mais confortável que uma camisa de seda. Sempre que você estiver usando a armadura mais pesada que puder (veja agorafobia, acima), recebe um bônus adicional de +1 em CA. Este bônus aumenta para +2 no 5° nível, +3 no 9°, +4 no 13°, +5 no 17° e +6 no 20°.

Técnica de Luta: ao receber a habilidade técnica de luta no 1° nível, você deve escolher o talento Especialização em Combate. No 2° nível, deve escolher Foco em Armadura. Você não recebe esta habilidade em nenhum outro nível.

Pose Desafiadora: você pode gastar uma ação padrão para fazer uma pose desafiadora, desdenhando de seus inimigos e provocando-os, enquanto protege seus aliados. Esta habilidade pode ser usada uma vez por combate, e só funciona enquanto você estiver em combate com um ou mais aliados.

No 3° nível, sua pose desafiadora incita os oponentes a atacá-lo. Todos os oponentes que puderem vê-lo sofrem uma penalidade de –2 em suas jogadas de ataque para atacar quaisquer criaturas além de você. Contra você, recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque. Estes modificadores são dobrados no 14° nível (–4 para acertar seus aliados, +2 para acertar você).

A partir do 4° nível, quando usa pose desafiadora, você tem 25% de chance de ignorar acertos críticos e ataques furtivos (role 1d4; com um resultado 1, você ignora um acerto crítico ou ataque furtivo). Esta chance aumenta para 50% (1 ou 2 em 1d4) no 12° nível, e 75% (1, 2 ou 3 em 1d4) no 18° nível.

Também a partir do 4° nível, você recebe um bônus de +2 para resistir às manobras derrubar, empurrar, desarmar e separar. Este bônus aumenta para +4 no 12° nível e +8 no 18° nível.

No 7° nível, você se sente à vontade no campo de batalha. Quando usa pose desafiadora, você recupera uma quantidade de PV igual ao seu modificador de Con (mínimo 1).

Embora você precise gastar uma ação padrão para fazer a pose desafiadora, seus efeitos duram até o final do combate, ou até você decidir que acabam (uma ação livre). Todos se acumulam. Assim, no 6° nível, ao usar pose desafiadora você impõe –2 de penalidade para atacar seus aliados, recebe 25% de chance de ignorar acertos críticos e ataques furtivos e tem um bônus de +2 para resistir a manobras, até o final do combate. A única exceção é a cura de PV, que tem efeito apenas na rodada em que você usa a habilidade (embora os PV recuperados sejam permanentes, até que sejam perdidos por dano, como normal).

Domínio do Escudo: no 5° nível, você recebe o talento Usar Escudo de Corpo. No 10° nível, você domina completamente o uso do escudo de corpo. Pode gastar uma ação completa para receber um bônus de +6 em CA e em todos os testes de resistência. No 15° nível, ao fazer isto você também recebe os benefícios do talento Evasão. No 17° nível, o bônus em CA concedido por um escudo de corpo aumenta em +2, e a penalidade imposta diminui em –2.

Fome de Vida: você extrai o máximo de cada oportunidade de cura. A partir do 8° nível, sempre que você recuperar PV através de poções ou magias, recebe uma quantidade de PV temporários igual ao seu modificador de Con (mínimo 1). Isto não funciona com magias de nível 0. No 20º nível, sempre que você sofrer mais de 50 pontos de dano de uma única fonte (um só golpe, uma só magia, etc.), sofre apenas 50 pontos de dano.

Impávido: a partir do 11° nível, você recebe um bônus de +8 em quaisquer testes para evitar efeitos de medo. Além disso, sempre que ficar apavorado, em vez disso fica apenas abalado.

Estilo Escolástico

"O perdedor sempre tem uma justificativa. O herói está sempre treinando."

O guerreiro do estilo escolástico é o mais dedicado dos combatentes. Para ele, a luta não é apenas um embate entre inimigos: é uma verdadeira ciência. O guerreiro escolástico entrega-se à prática de suas técnicas com o mesmo fervor e curiosidade de um mago estudando suas magias. Domina cada manobra, cada pequeno gesto de cada golpe. Conhece a teoria por trás de cada movimento, e a história dos grandes mestres que o desenvolveram.

Para o guerreiro escolástico, não basta vencer. Um inimigo derrotado com golpes básicos resulta em uma vitória vazia, que nada acrescenta aos conhecimentos deste estudioso. É preciso transformar cada combate em um teste, uma oportunidade de empregar novas técnicas, uma sessão de estudo. Por isso, o guerreiro escolástico concentra-se menos em ataques diretos e mais em manobras de combate — aperfeiçoa modos de desarmar, derrubar e surpreender os oponentes, e assim já está preparado quando enfrenta um adversário imune a táticas comuns.

Guerreiros escolásticos são quase obsessivos com treinamento. Costumam ser muito entusiasmados e cheios de energia — às vezes chegando a ser irritantes. Quando todo o grupo dorme até mais tarde na taverna, recuperando-se do combate do dia anterior, o guerreiro escolástico acorda antes do amanhecer para uma corrida e um treino antes do desjejum. Elfos, por seu perfeccionismo, são bons guerreiros escolásticos. Depois da queda de Lenórienn, seu estudo vem carregado de culpa, necessidade de aperfeiçoar-se para garantir que tragédias desse tipo nunca mais aconteçam. Minotauros são talvez os maiores guerreiros escolásticos, combinando sua força com os dogmas de Tauron e as rotinas de condicionamento físico desenvolvidas por suas legiões e escolas de gladiadores. Humanos jogam-se neste caminho com a sede de evolução que guia suas vidas. Entre as outras raças, apenas os anões exibem números consideráveis de guerreiros escolásticos.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Adestrar Animais.

Talentos Adicionais: não recebe Usar Armaduras (pesadas).

Pré-Requisito: Inteligência 13.

Habilidades de Classe

Técnica de Luta: guerreiros escolásticos não recebem a habilidade técnica de luta.

Mestre das Manobras: o guerreiro escolástico domina as manobras de combate como ninguém. No 2° nível, você recebe um bônus de +2 para realizar as manobras derrubar, desarmar, empurrar e separar, e para resistir a elas. Este bônus aumenta para +4 no 6° nível, +6 no 10° nível e +8 no 14° nível. A partir do 13º nível, após uma manobra de combate bem-sucedida, você pode fazer um ataque extra imediato contra o mesmo oponente.

Mestre Fingidor: o guerreiro escolástico é capaz de iludir as mentes simplórias de seus inimigos. No 4° nível, você recebe os benefícios do talento Fintar Aprimorado, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos. Se você já possui este talento, recebe um bônus de +4 no teste de Enganação para fintar. No 12º nível, se você for bem-sucedido ao fintar, seu inimigo perde qualquer bônus em CA fornecido por um escudo.

Correção Súbita: a partir do 5º nível, você é capaz mudar a força e direção de um golpe no meio do movimento! Uma vez por dia, você pode rolar novamente um ataque, escolhendo o melhor entre os dois resultados. Você recebe um uso diário adicional desta habilidade no 11° nível, e outro no 17° nível.

Técnicas Inferiores: a partir do 8º nível, as técnicas de luta de outros combatentes lhe parecem cada vez mais errôneas e patéticas. Sempre que um oponente usar uma manobra de combate, talento, habilidade de classe ou habilidade racial que concede um bônus para atacá-lo ou defender-se de você, você pode ignorar este bônus. Por exemplo, um bárbaro usa Ataque Poderoso contra você. Sofre uma penalidade de –2 na jogada de ataque, mas não recebe o bônus de +4 na jogada de dano. Um monge usa Especialização em Combate e ataca-o. Ele sofre uma penalidade de –2 na jogada de ataque, mas não recebe o bônus de +4 em CA contra você. Um halfling não recebe o bônus de +1 para atacá-lo com armas arremessadas, etc.

Mestre Arrogante/Mestre Benevolente: a partir do 9° nível, você pode treinar seus colegas. Enquanto você estiver junto do grupo, todos os seus companheiros (número máximo igual ao seu modificador de Inteligência +1) recebem um bônus de +1 em jogadas de ataque ou CA, à escolha de cada um deles. Escolha um de seus pupilos como seu preferido. O preferido recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e CA. A partir do 16º nível, escolha entre ser um mestre arrogante ou benevolente. Um mestre arrogante recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência, ou +4 em todos os testes de resistência contra oponentes de nível menor que o seu. Um mestre benevolente atrai discípulos e pode fundar uma escola ou guilda. Você recebe ambos os efeitos do talento Liderança (tanto seguidores quanto um parceiro).

Golpe Perfeito: no 20° nível, você tem certeza de acertar um golpe na primeira tentativa — ou ao menos na segunda. Sempre que rolar novamente um ataque, recebe um bônus de +10 na segunda rolagem.

Estilo Inovador

"Que falta de elegância..."

Elfos arqueiros. Anões com machados. Cavaleiros de espada e escudo. Arton é repleto de tipos assim. Mas o guerreiro do estilo inovador está determinado a não ser mais um deles.

Muito mais uma filosofia de vida do que uma forma de combater, o estilo inovador não é ensinado em academias ou exércitos, ou mesmo passado de mestre a discípulo. Pelo contrário: cada guerreiro inovador desenvolve o estilo por si só, rejeitando o que já existe e procurando destacar-se. Usa armas exóticas, às vezes criadas por ele mesmo ou por sua família. Exibe manobras vistosas e complicadas, armaduras chamativas... Nada é simples, direto ou comum — o guerreiro inovador é o mestre do inédito, o combatente que atrai todas as atenções no campo de batalha.

Alguns adotam este estilo por simples vontade de se mostrar — assim como espadachins fanfarrões, são dotados de um ego imenso e precisam ser notados. Outros, mais sensatos, escolhem este caminho porque seus golpes imprevisíveis concedem grandes vantagens em combate — qualquer um está pronto para enfrentar um guerreiro usando espada e escudo, mas ninguém jamais está preparado para o guerreiro inovador. Seja como for, estes guerreiros costumam ser jovens. Quando os veteranos veem sua forma de lutar, em geral balançam a cabeça e suspiram de desaprovação, lembrando dos velhos tempos. É raro ver um guerreiro inovador de mais idade. Com o passar do tempo, mesmo suas inovações são copiadas por outros e tornam-se comuns. Este é o maior medo de muitos guerreiros inovadores: ver sua fama transformar um estilo único em um clichê.

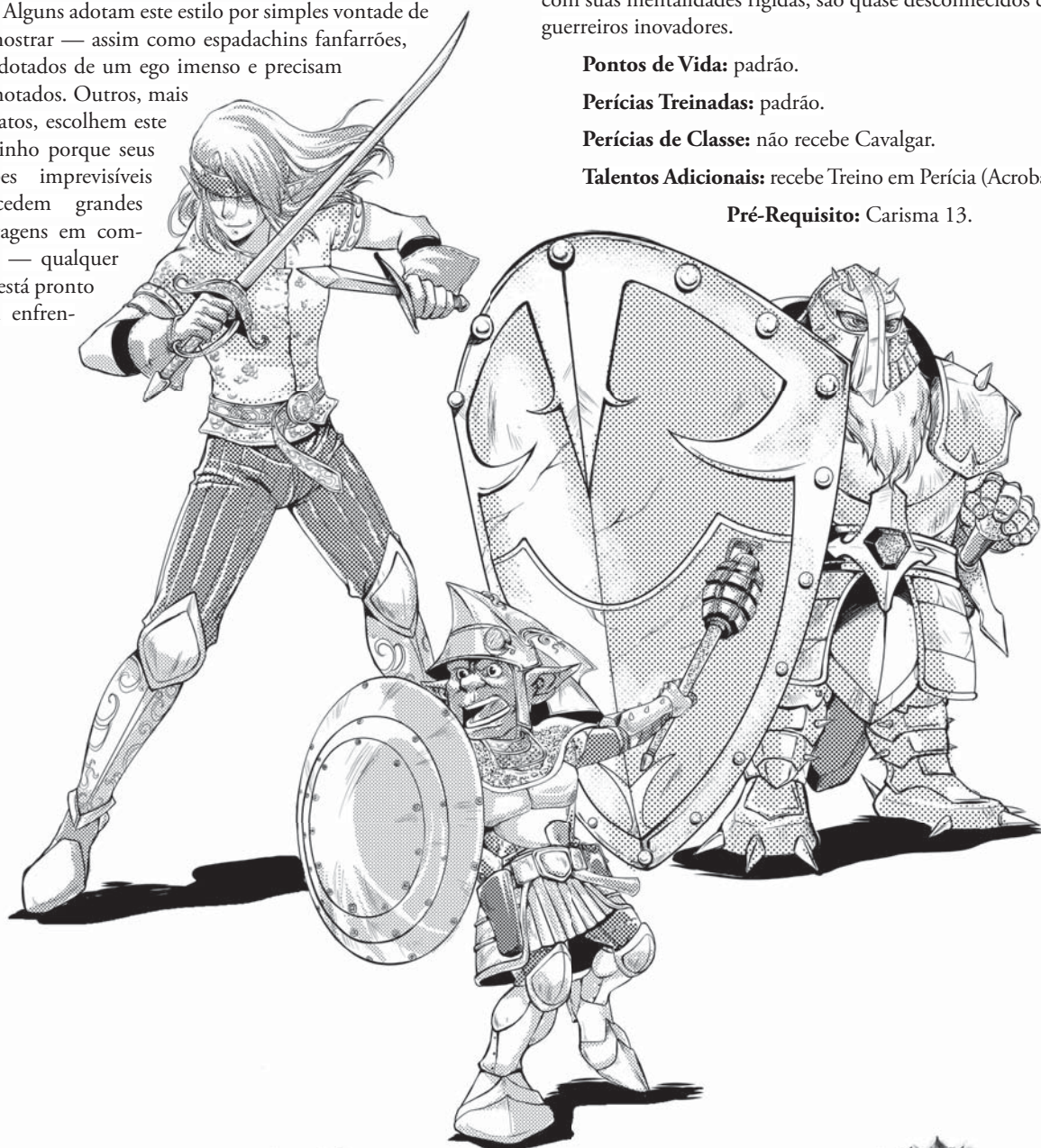
Logicamente, humanos são maioria entre os inovadores. Esta raça ambiciosa está sempre inventando novas técnicas — existem sagas estreladas por humanos nas quais armas tradicionais nunca chegam a aparecer! Goblins, com seus inventos loucos, também são comuns entre os guerreiros inovadores. Alguns elfos rejeitaram as técnicas de seus ancestrais após a queda de seu reino, adotando este estilo. Anões e minotauros, com suas mentalidades rígidas, são quase desconhecidos como guerreiros inovadores.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Cavalgar.

Talentos Adicionais: recebe Treino em Perícia (Acrobacia).

Pré-Requisito: Carisma 13.

Habilidades de Classe

Técnica de Luta: no 2º nível, você deve escolher o talento Granadeiro com sua habilidade técnica de luta. No 16º e 18º níveis, recebe técnica de luta como normal, podendo escolher o talento de combate que quiser. Você não recebe técnica de luta em nenhum outro nível.

Do Bom e do Melhor: para o guerreiro inovador, equipamentos simples não são suficientes. Tudo deve ser extraordinário! Você começa o jogo com uma arma *ou* uma armadura obra-prima à sua escolha. Contudo, você nunca é considerado treinado com nenhuma arma ou armadura que não seja obra-prima. Ao lutar com uma arma na qual não é treinado, você sofre uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. Ao usar uma armadura com a qual não é treinado, você aplica a penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de Força e Destreza.

Domínio Exótico: o guerreiro inovador despreza as armas comuns, agarrando as exóticas. A partir do 4º nível, você recebe Usar Arma Exótica para qualquer arma que carregue consigo durante uma semana ou mais, desde que você possa treinar regularmente com a arma durante esta semana. Você pode adquirir Usar Arma Exótica para quantas armas quiser desta forma. Note que, se a arma exótica não for obra-prima, você ainda não é considerado treinado com ela (veja do bom e do melhor, acima). A partir do 8º nível, qualquer arma exótica que você usar recebe uma propriedade adicional. Escolha entre +1,5m de alcance, dano como uma categoria de tamanho superior (*Tormenta RPG*, Capítulo 7) ou margem de ameaça +1. Uma vez que você escolha esta propriedade adicional, ela não muda — todas as armas exóticas que você usa receberão esta qualidade.

Granadeiro Superior: a partir do 6º nível, sempre que usar uma arma afetada pelo talento Granadeiro (fogo alquímico, granadas, frascos de ácido, etc.), você pode escolher um dos benefícios a seguir: bônus de +4 na jogada de ataque, bônus de +4 na jogada de dano, bônus de +2 na margem de ameaça ou bônus de +1 no multiplicador de acerto crítico.

Acrobacia sem Sentido: para o guerreiro inovador, não basta saltar e correr — ele dá piruetas e saltos mortais para chegar de um lugar a outro. Você recebe um bônus de +4 nos testes de Acrobacia e Atletismo para dar uma cambalhota, levantar-se rapidamente, escalar e saltar.

Acessórios Inovadores: o guerreiro inovador precisa de mais espaço que o normal para toda a sua elegância e garbo. A partir do 10º nível, você pode usar um item mágico adicional (para um total de cinco itens). No 20º nível, pode usar ainda mais um item (para um total de seis itens).

Caçador de Clichês: o guerreiro inovador despreza aqueles que se entregam à massificação e conformismo. Você recebe um bônus de +2 em CA e testes de resistência sempre que luta contra inimigos que usam armas raciais (arcos e certas espadas para elfos, machados e martelos para anões, etc.). Também recebe este mesmo bônus quando enfrenta inimigos que usam equipamento e armas "típicos", a critério do mestre — ogros usando porretes, cavaleiros usando lança montada, guerreiros humanos usando espada e escudo, etc.

Surpresa!: a partir do 13º nível, o guerreiro inovador torna-se um mestre em surpreender seus oponentes, evitando a mesmice até mesmo durante um só combate. Ao trocar de arma no meio do combate (largar uma arma e puxar uma arma diferente), você recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque com a nova arma. Se trocar de arma mais uma vez, recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque com esta terceira arma. Trocando de novo, recebe um bônus de +3 nas jogadas de ataque com a quarta arma, e assim por diante. Você não pode repetir a arma nenhuma vez para que esta habilidade funcione.

Acrobacia com Sentido: você *sabia* que havia uma finalidade em todos aqueles saltos e piruetas! A partir do 14º nível, você pode fazer um teste de Acrobacia contra CD 15 sempre que atacar com uma arma exótica. Caso seja bem-sucedido, você pode fazer dois ataques como uma ação padrão.

Acrobacia Final: no 20º nível, o guerreiro inovador domina sua estranha técnica de saltos e movimentos complexos. Uma vez por combate, você pode fazer um teste de Acrobacia contra CD 25. Se for bem-sucedido, pode se mover instantaneamente, ignorando terreno ruim ou quaisquer restrições de movimento, até seu deslocamento total. No final deste movimento, você pode fazer um ataque. Você recebe um bônus neste ataque igual ao resultado do seu teste de Acrobacia –25 (+5 para um resultado 30, +10 para um resultado 35, etc.). Além disso, sua margem de ameaça com este ataque recebe um bônus de +4.

Artes de Monges

Talvez mais do que qualquer outro combatente, o monge possui treinamento formalizado. Existem inúmeras academias e dinastias de mestres que ensinam cada variante desta classe. As artes de monges são especializações do caminho monástico, ensinadas ou desenvolvidas de várias formas ao redor de Arton.

Em termos de regras, monges de uma arte são exatamente iguais ao monge comum apresentado em *Tormenta RPG*, exceto pelas modificações listadas na descrição de cada arte.

Arte Espiritual

"Não treinamos para lutar. Treinamos para a paz."

Embora o monge seja um herói comedido e espiritualizado, ainda é um combatente. O monge da arte espiritual se distancia deste aspecto — para ele, o treinamento monástico é um meio de atingir harmonia interior, e qualquer prática de combate é apenas um efeito colateral lamentável.

O monge espiritual procura evitar todas as formas de confronto. Nisso, é muito parecido com os devotos de Lena ou Marah: para ele, ceder é mais heroico que atacar, e sorrir é melhor que intimidar. Contudo, ao contrário dos seguidores dessas deusas, o monge espiritual ergue-se e luta quando inocentes são ameaçados ou uma causa maior está em jogo. Torneios, demonstrações de força ou conquistas fúteis de nada valem, mas aqueles acostumados a triunfar nessas arenas mui-

tas vezes têm uma surpresa desagradável quando cometem uma injustiça na frente de um monge espiritual.

Muitas vezes, o monge espiritual não tem grande força física. Isto porque domina técnicas mais avançadas que meros socos e chutes: controla a energia vital que percorre Arton e todos os seus habitantes. Para este asceta, o ideal é a paz. Caso a luta não possa ser evitada, o ideal é nunca sequer tocar em seu oponente.

A personalidade contemplativa (e agora amargurada) dos elfos torna-os bons monges espirituais. Quase não há humanos desta arte, exceto tamuranianos e seus discípulos — nos demais reinos e etnias, predomina ambição e violência, não humildade e paz. Embora os halflings apreciem comida e bebida demais para seguirem este caminho com frequência, alguns preferem-no à agressividade do treinamento normal. Um punhado de minotauros criados em escolas de filosofia de Tapista já abraçou esta arte após ter contato com tamuranianos. As demais raças não costumam formar monges espirituais.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Acrobacia, Atletismo e Iniciativa.

Talentos Adicionais: não recebe Usar Arma Exótica.

Pré-Requisitos: treinado em Conhecimento (história) ou Conhecimento (filosofia) e em Diplomacia, Sabedoria 13.

Habilidades de Classe

Filosofia de Vida: o monge espiritual segue uma filosofia estrita em todos os seus atos. Não tem a ver com bondade ou maldade, mas com harmonia e respeito a Arton. Você deve sempre procurar soluções pacíficas para confrontos. Quando isso for impossível, nunca pode atacar antes de ser atacado, mesmo que seja o primeiro na ordem de iniciativa. Você ainda pode vencer a iniciativa e ficar preparado.

Não Agressão: você recebe o talento Aparência Inofensiva, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos. Contudo, usa Sabedoria em vez de Carisma para calcular a CD do teste de Intuição para atacá-lo. No 10° nível, você pode usar o efeito de Aparência Inofensiva uma vez para *cada* criatura que tentar atacá-lo em um mesmo combate. No 19° nível, a CD do teste de Intuição para atacá-lo aumenta em +5.

Rajada de Golpes: monges espirituais não recebem a habilidade rajada de golpes.

Técnica de Luta: monges espirituais não recebem a habilidade técnica de luta.

Mestre do Chi: o monge espiritual é um perito em acumular e canalizar sua energia vital. A partir do 2º nível, você pode gastar uma ação padrão e 1 PV para receber um marcador de chi. Este marcador representa sua energia vital concentrada e dura até o fim do combate. Você pode ter um marcador de chi para cada dois níveis de monge. Você recebe um bônus em jogadas de ataque e dano e CA igual ao número de marcadores que possui no momento. Além disso, os marcadores de chi podem ser usados para diversas outras habilidades. Você só pode acumular marcadores de chi durante um combate.

Sétimo Sentido: a partir do 3° nível, o monge espiritual aprende a canalizar o chi em seu corpo, tornando-se mais poderoso através da harmonia com Arton. Você pode gastar uma ação padrão e um marcador de chi para receber um bônus de +2 em qualquer habilidade básica (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma). Este bônus dura até o final do combate. Você pode gastar mais ações padrão e marcadores de chi para aumentar outras habilidades, ou para aumentar ainda mais a mesma habilidade. A partir do 14° nível, você pode gastar qualquer número de marcadores de chi como uma ação padrão, recebendo o dobro deste número como um bônus em qualquer habilidade básica até o final do combate.

Monge Espiritual

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Dano desarmado (1d6), filosofia de vida, não agressão (Aparência Inofensiva), sexto sentido
2º	+2	Evasão, mestre do chi
3º	+3	Movimento rápido +3m, sétimo sentido
4º	+4	Ataque chi (mágico), dano desarmado (1d8)
5º	+5	Bônus na CA +1, cura chi kung
6º	+6	Bola de energia, movimento rápido +6m
7º	+7	Integridade corporal
8º	+8	Dano desarmado (1d10)
9º	+9	Evasão aprimorada, movimento rápido +9m
10º	+10	Ataque chi (ordem), bônus na CA +2, não agressão (cada criatura)
11º	+11	Corpo de diamante, resistência passiva
12º	+12	Corpo atemporal, dano desarmado (2d6), movimento rápido +12m
13º	+13	Alma de diamante, idiomas do sol e da lua
14º	+14	Sétimo sentido
15º	+15	Bônus na CA +3, corpo vazio, movimento rápido +15m
16º	+16	Ataque chi (adamante), dano desarmado (2d8)
17º	+17	Bola de energia aprimorada
18º	+18	Movimento rápido +18m
19º	+19	Não agressão (CD +5)
20º	+20	Autoperfeição, bônus na CA +4, dano desarmado (2d10)

Movimento Ágil: monges espirituais não recebem a habilidade movimento ágil.

Cura Chi Kung: no 5° nível, o monge espiritual domina o uso do chi para curar os feridos. Você pode gastar uma ação padrão e um marcador de chi para curar um alvo que esteja tocando. Você cura 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de monge que possui. Você não pode usar esta habilidade em si mesmo.

Bola de Energia: no 6º nível, o monge espiritual aprende a canalizar seu chi em uma esfera de energia. Você pode gastar uma ação padrão e um marcador de chi para projetar seu chi com ambos os punhos. Faça um ataque à distância com alcance de 15m. Este ataque causa 1d6 pontos de dano de essência para cada dois níveis de monge que você possui, com crítico 20/x2. Contra mortos-vivos, este ataque tem margem de ameaça 15-20. A partir do 17° nível, você pode projetar uma bola de energia ainda mais impressionante, que gasta dois marcadores de chi, mas causa 1d6 pontos de dano de essência para cada nível de monge que você possui. Todas as demais regras permanecem iguais.

Resistência Passiva: o monge espiritual é capaz de converter a agressividade de seus inimigos em energia harmoniosa — e, quando eles não ouvem a razão, usá-la contra eles. A partir do 11° nível, sempre que um inimigo atacá-lo e você escolher não atacar na mesma rodada, recebe um marcador de chi.

Rajada de Golpes Aprimorada: monges espirituais não recebem a habilidade rajada de golpes aprimorada.

Corpo Atemporal: monges espirituais recebem a habilidade corpo atemporal no 12° nível.

Idiomas do Sol e da Lua: monges espirituais recebem a habilidade idiomas do sol e da lua no 13° nível.

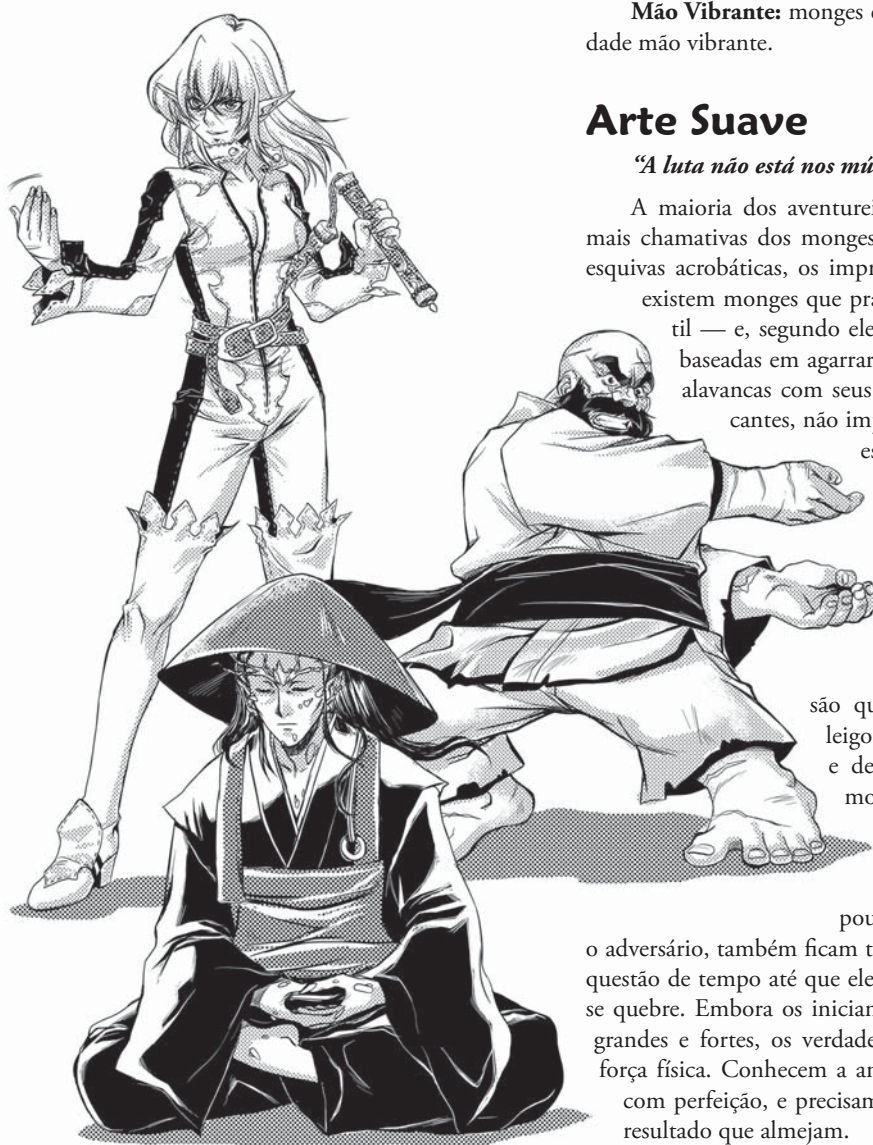
Corpo Vazio: monges espirituais recebem a habilidade corpo vazio no 15° nível.

Mão Vibrante: monges espirituais não recebem a habilidade mão vibrante.

Arte Suave

"A luta não está nos músculos! Está na mente."

A maioria dos aventureiros conhece apenas as técnicas mais chamativas dos monges. Os socos e chutes rápidos, as esquivas acrobáticas, os impressionantes efeitos do chi. Mas existem monges que praticam uma luta muito mais sutil — e, segundo eles, mais eficiente. Usam técnicas baseadas em agarrar o adversário, imobilizá-lo, criar alavancas com seus membros. Segundo estes praticantes, não importa a força do soco, se o braço estiver preso. A velocidade do chute é inútil, quando a perna está torcida e prestes a quebrar. É a arte desenvolvida para aqueles que pensam na luta como um jogo de xadrez. A arte suave.

As manobras da arte suave são quase incompreensíveis para um leigo. Usam movimentos pequenos e decisivos, não espalhafatosos. Os monges desta arte são pacientes. Aguardam o momento certo de aplicar um golpe, em vez de desferir incontáveis ataques em poucos segundos. Quando prendem o adversário, também ficam tranquilos, sabendo que é apenas questão de tempo até que ele se renda — ou que algum osso se quebre. Embora os iniciantes da arte suave costumem ser grandes e fortes, os verdadeiros mestres não dependem da força física. Conhecem a anatomia das criaturas artonianas com perfeição, e precisam de pouco esforço para obter o resultado que almejam.

Esta arte se originou entre os humanos de Tamu-ra. Os tamuranianos espalharam este conhecimento para outros humanos após o ataque da Tormenta, mas alunos de outras culturas são menos comuns. Existem sistemas de combate muito semelhantes entre os minotauros. Seres mais fracos fisicamente, como halflings e goblins, têm bastante sucesso com a arte suave, quando conseguem vencer os desafios do início do treinamento. Embora não haja tradição deste caminho em nenhuma outra raça, os mestres da arte suave treinam todos que demonstram disciplina e comprometimento, pregando que qualquer um pode aprender.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Diplomacia e Furtividade.

Talentos Adicionais: não recebe Usar Arma Exótica. Recebe Agarrar Aprimorado.

Pré-Requisito: Força 13.

Habilidades de Classe

Rajada de Golpes: o monge suave não recebe a habilidade rajada de golpes.

Técnica de Luta: o monge suave não recebe a habilidade técnica de luta.

Derrubar Aprimorado: no 5° nível, você recebe o talento Derrubar Aprimorado, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos. Caso já possua este talento, recebe um bônus de +4 adicional em tentativas de derrubar.

Mão Grande: o monge da arte suave aproveita qualquer chance de agarrar seus oponentes. A partir do 2° nível, sempre que acertar um ataque desarmado, você pode escolher causar apenas metade do dano. Caso faça isso, pode iniciar uma manobra agarrar como uma ação livre, sofrendo uma penalidade de –4 no teste de manobra. Esta penalidade diminui para –2 no 6° nível e é anulada no 10° nível.

Movimento Ágil: o monge suave não recebe a habilidade movimento ágil.

Integridade Corporal: o monge suave não recebe a habilidade integridade corporal.

Chave: o monge da arte suave sabe usar a própria força de seus oponentes contra eles mesmos. A partir do 7° nível, você pode usar a habilidade mão grande (veja acima) sempre que um oponente errar um ataque corpo-a-corpo contra você. A partir no 13° nível, você adiciona o modificador de Força do oponente em qualquer tentativa de agarrá-lo usando esta habilidade. A partir do 19° nível, você pode tentar usar a habilidade mão grande contra qualquer oponente que tenha acabado de atacá-lo em corpo-a-corpo, mesmo que o ataque tenha acertado! Caso o resultado do seu teste de agarrar seja maior que a jogada de ataque do oponente, o ataque erra, e você inicia uma manobra agarrar.

Pro Chão!: o monge suave que a verdadeira luta começa quando ambos caem. A partir do 8° nível, você pode iniciar uma manobra derrubar como uma ação livre sempre que tiver agarrado um oponente. Caso tenha sucesso em derrubá-lo, também causa metade de seu dano desarmado normal. Esta tentativa de derrubar sofre uma penalidade de –4 no 8° nível, –2 no 12° nível e penalidade nenhuma no 16° nível.

Alvo Confuso: o monge suave aprende a usar oponentes agarrados como escudos. A partir do 9° nível qualquer ataque corpo-a-corpo que acerte você enquanto você estiver agarrando um oponente tem 25% de chance de acertar o oponente agarrado. Esta chance aumenta para 50% no 16° nível.

Corpo de Diamante: o monge suave não recebe a habilidade corpo de diamante.

Alma de Diamante: o monge suave não recebe a habilidade alma de diamante.

Finalizar: o monge suave sabe como terminar uma luta com apenas um movimento preciso. A partir do 14º nível, se você tiver agarrado e derrubado um oponente na rodada anterior, pode tentar finalizá-lo com um estrangulamento ou agarrão que pode deixá-lo desacordado ou morto — à sua escolha. Faça uma manobra agarrar com uma penalidade de –4. O oponente soma seu bônus de armadura e/ou armadura natural em seu próprio teste para resistir à manobra. Se você for bem-sucedido, o oponente tem mais uma rodada, em que pode agir. Caso não consiga escapar de sua manobra agarrar, ele morre ou desmaia, segundo sua escolha. A partir do 18º nível, você precisa apenas ter derrubado *ou* agarrado o oponente na rodada anterior para tentar finalizá-lo. Esta habilidade funciona apenas contra criaturas vulneráveis a acertos críticos e até duas categorias de tamanho maiores que você. No 20° nível, você pode finalizar uma criatura de qualquer tamanho.

Mão Vibrante: o monge suave não recebe a habilidade mão vibrante.

Idiomas do Sol e da Lua: o monge suave não recebe a habilidade idiomas do sol e da lua.

Corpo Vazio: o monge suave não recebe a habilidade corpo vazio.

Arte das Armas

"Acha que pode me vencer? Junte-se aos outros no cemitério!"

O caminho monástico costuma atrair pessoas disciplinadas, em busca de harmonia consigo mesmas e com Arton. Acima de tudo, pessoas que não desejam depender de armas para resolver conflitos.

Mas nem sempre.

A arte das armas atrai os estudantes que não se encaixam em nenhuma outra forma de treinamento. Aqueles que foram expulsos por seus mestres, por serem muito rebeldes. Aqueles que buscam o caminho mais rápido para o poder. Aqueles para quem as artes marciais são apenas mais uma ferramenta.

Embora ainda mantenha parte dos conhecimentos e técnicas de um monge normal, o monge das armas usa-os

sem muita reverência. Qualquer "iluminação" ou autoconhecimento só são obtidos quando servem para algo agora mesmo. Estes monges rejeitam o pacifismo, não pensam duas vezes antes de usar a força e vivem se metendo em problemas. Costumam participar de torneios e competir com outros da mesma índole, por dinheiro ou (principalmente) fama. Isso não significa que sejam malignos — muitas vezes, são apenas arruaceiros bem-humorados. Também existem antigas lendas tamuranianas sobre monges desta arte que defendiam camponeses inocentes, usando armas e técnicas marciais que não se encaixam com nenhum outro tipo de treinamento. Eram heróis capazes de feitos acrobáticos incríveis, mas sem qualquer inclinação espiritual. Hoje em dia, essas "pessoas voadoras", como eram chamados, começam a ressurgir, abraçando o lado mais marcial do treinamento monástico para se unir à reconquista e limpeza de Tamu-ra.

Humanos são maioria absoluta entre os monges das armas. Esta também parece ser a única arte de monges que atrai um número significativo de anões. Os lefou que seguem o caminho monástico muitas vezes não conseguem aderir às filosofias pacifistas das outras artes e acabam dedicando-se às armas. Além disso, praticamente todas as raças já produziram pelo menos um punhado destes monges — sempre há quem busque atalhos para a maestria marcial.

Pontos de Vida: um monge das armas começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Conhecimento.

Talentos Adicionais: não recebe Ataque Desarmado Aprimorado.

Pré-Requisito: tendência não Leal.

Habilidades de Classe

Dano Desarmado: monges das armas não recebem a habilidade dano desarmado.

Rajada de Golpes: o monge das armas recebe a habilidade rajada de golpes normalmente. Contudo, só pode usá-la com armas de monge (bordão, nunchaku, sai e shuriken).

Ataque Chi: monges das armas não recebem a habilidade ataque chi.

Rajada de Golpes Aprimorada: o monge das armas recebe a habilidade rajada de golpes aprimorada no 7º nível. Contudo, só pode usá-la com armas de monge (bordão, nunchaku, sai e shuriken).

Armas Mortais: a partir do 8º nível, o monge das armas aprende a usar suas ferramentas de morte com maior eficiência. Todas as suas armas de monge causam dano como se pertencessem a uma categoria de tamanho superior (*Tormenta RPG*, página 130). Por exemplo, as armas de um personagem Médio causam dano como se fossem armas Grandes. No 16º nível, o dano de suas armas de monge aumenta em mais uma categoria (as armas de um personagem Médio causam dano como se fossem Enormes).

Espezinhar: no 11º nível, o monge das armas torna-se um mestre em vencer seus inimigos da maneira mais humilhante. Escolha uma condição desvantajosa, como estar bêbado, vendado, com uma mão amarrada, de costas, sentado, etc. O mestre define o que é uma "condição desvantajosa", mas em geral deve ser algo que imponha uma penalidade de –4 ou mais em suas jogadas de ataque. Sempre que você lutar nesta condição, suas penalidades são anuladas, e você recebe dois pontos de ação adicionais. Estes pontos de ação devem ser gastos até o fim do combate, ou serão perdidos. No 20º nível, você domina sua "desvantagem". Enquanto estiver lutando nestas condições, dobra a margem de ameaça de todos os seus ataques, e aumenta o multiplicador de crítico de todos eles em +1. Note que você não recebe as penalidades por sua condição desvantajosa, mas ainda sofre quaisquer outros problemas que ela possa acarretar (por exemplo, se estiver vendado, não pode reconhecer pessoas, notar armadilhas, etc.).

Rajada de Golpes Superior: no 13º nível, você pode usar rajada de golpes para desferir três ataques, sofrendo uma penalidade de –2 em cada um.

Rajada de Golpes Suprema: no 19º nível, você pode usar rajada de golpes para desferir três ataques, sem penalidade alguma.

Alma de Diamante: monges das armas não recebem a habilidade alma de diamante.

Mão Vibrante: monges das armas não recebem a habilidade mão vibrante.

Corpo Atemporal: monges das armas não recebem a habilidade corpo atemporal.

Idiomas do Sol e da Lua: monges das armas não recebem a habilidade idiomas do sol e da lua.

Corpo Vazio: monges das armas não recebem a habilidade corpo vazio.

Autoperfeição: monges das armas não recebem a habilidade autoperfeição.

Clãs de Samurais

Samurais são talvez os combatentes mais envoltos em tradições e costumes. Dedicados a um senhor, muitas vezes desenvolvem formas de lutar ao longo de dinastias, criando especializações desconhecidas em outras partes. Estes são os clãs de samurais.

Clãs de samurais não são famílias específicas, mas variações do treinamento encontradas em várias dinastias diferentes — e em seus discípulos. Assim, personagens de qualquer ascendência ou raça podem pertencer a qualquer clã.

Em termos de regras, samurais de clãs são exatamente iguais ao samurai comum apresentado em *Tormenta RPG*, exceto pelas modificações listadas na descrição de cada clã.

Clã da Montanha

"Não há honra sem sangue."

Embora a maioria dos artonianos veja os samurais como combatentes refinados, cultos e distintos, muitos deles têm vidas sofridas, enfrentando os inimigos de seus senhores em lugares hostis, numa guerra constante. Mesmo antes da destruição de Tamu-ra, alguns samurais eram muito mais soldados do que cavalheiros, e sua realidade violenta tornava-os embrutecidos e diretos — mais semelhantes a bárbaros do que a nobres. Estes são os samurais do clã da Montanha.

Rudes e rústicos, os samurais da Montanha preocupam-se pouco com aparências e polidez. Muitas vezes suas armaduras e roupas estão sujas de lama ou sangue — não vale a pena manter tudo limpo, quando a próxima batalha está tão próxima. Apresentam cabelos desgrenhados e pouco asseio. Ignoram as minúcias da corte, mas estão à vontade no campo de batalha.

Para o samurai da Montanha, a melhor defesa é o ataque. Acostumados com hordas incessantes de inimigos, estes samurais matam qualquer ameaça em potencial, sem dar-lhe chance de tornar-se concreta. Não usam o tradicional *daisho*, mas armas de duas mãos, como nodachi, naginata, tetsubo e yari. São conhecidos por sua força física e pelo poder de seus golpes. Costumam ser verdadeiros gigantes entre os outros samurais.

Embora os humanos da etnia tamuraniana sejam maioria entre todos os samurais, minotauros e anões figuram com destaque neste clã. Ambas as raças têm mentalidade rígida e disciplinada, bem ao gosto dos tamuranianos, e também o espírito direto e prático do clã da Montanha. Alguns lefou treinaram como samurais da Montanha e hoje em dia lutam na retomada de Tamu-ra. As demais raças são muito raras neste clã.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Acrobacia, Atuação, Diplomacia e Intuição.

Talentos Adicionais: não recebe Vontade de Ferro.

Pré-Requisito: Força 15.

Habilidades de Classe

Espadas Ancestrais: o samurai da Montanha recebe uma nodachi (trate como uma espada grande obra-prima), naginata (trate como uma alabarda obra-prima), tetsubo (trate como uma clava obra-prima) ou yari (trate como uma lança obra-prima) por esta habilidade.

Treinamento nas Montanhas: o samurai da Montanha descende de linhagens que passaram longos anos nas montanhas escarpadas de Tamu-ra. Você recebe um bônus de +4 em testes de Atletismo para escalar.

Estilo de Combate: samurais da Montanha não recebem a habilidade estilo de combate.

Grito de Kiai: samurais da Montanha não recebem a habilidade grito de kiai.

Golpe Pesado: a partir do 2° nível, o samurai da Montanha consegue colocar todo o peso de seu corpo em um golpe, de maneira a desequilibrar o oponente. Com uma ação completa, faça um ataque corpo-a-corpo com uma arma de duas mãos. Se acertar, você pode começar uma manobra derrubar como uma ação livre.

Impassividade das Rochas: a partir do 3° nível, você ganha um bônus de +2 em testes de Fortitude.

Base da Montanha: o samurai abaixa sua arma na frente do corpo e se concentra para absorver os ataques de seus inimigos. A partir do 4° nível, como uma ação completa, faça um teste de Constituição. Você recebe redução de dano igual ao resultado do teste contra o próximo ataque que você sofrer, até três rodadas após a concentração. Além disso, mesmo se este golpe for um acerto crítico ou ataque furtivo, conta como um ataque normal (sem dano adicional ou quaisquer efeitos extras).

Técnica de Luta: samurais da Montanha não recebem a habilidade técnica de luta.

Golpe de Três Mãos: no 5° nível, o samurai da Montanha recebe um bônus de +2 no dano de todos os seus ataques com armas de duas mãos. Este bônus aumenta para +4 no 11° nível, +6 no 16° nível e +8 no 20° nível.

Ataque Poderoso: no 6° nível, o samurai da Montanha recebe o talento Ataque Poderoso. Se já possuir este talento, recebe outro talento de combate, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Golpe Racha-Pedras: o samurai da Montanha ergue sua arma sobre a cabeça com as duas mãos e se concentra, para desferir um golpe destruidor. A partir do 10° nível, com uma ação completa, faça um teste de Força. Você recebe um bônus no dano de seu próximo ataque corpo-a-corpo igual ao resultado do teste. Você deve usar o bônus de dano até três rodadas após ter se concentrado

Violência Precisa: a partir do 12° nível, o samurai da Montanha coloca toda a sua força em seus golpes, sabendo corrigir quaisquer erros no último momento. Caso você erre um ataque devido à penalidade por Ataque Poderoso, acerta o ataque, mas causa dano normal (sem o bônus de +4).

Faça o seu Pior: o samurai da Montanha cruza os braços em pose defensiva para absorver o próximo golpe... E contra-atacar com ferocidade! A partir do 18° nível, com uma ação completa, faça um teste de Força e um teste de Constituição. Você ganha redução de dano igual ao resultado do teste de Constituição contra o próximo ataque corpo-a-corpo que sofrer, até três rodadas depois de se concentrar. Além disso, você pode fazer um ataque imediatamente depois de ter sido atingido, com um bônus no dano igual ao resultado do teste de Força.

Clã das Nuvens

"A caligrafia, a poesia, a arquearia... Todas são iguais."

A arte, a polidez e a vida na corte fazem parte da vida do samurai, tanto quanto a luta e o dever. Da mesma forma, a arque-

aria é uma disciplina fundamental para estes combatentes. Os samurais do clã das Nuvens personificam todos estes aspectos.

O clã das Nuvens há muito tempo aperfeiçoou o tiro com o *daikyu* (arco longo) e o *hankyu* (arco curto), junto com técnicas de caligrafia, cerimônia do chá e poesia. Para dominar o uso dos arcos, os samurais desta especialização devem atingir harmonia e paz interiores. Contudo, engana-se quem pensa que são meros cortesãos. Usam o arco curto a cavalo, massacrando os inimigos de seus lordes em um estilo de guerra terrível e inclemente. Para o samurai das Nuvens, há um momento para a brutalidade e um momento para a graça — basta saber qual é qual.

Estes samurais valorizam a aparência, a delicadeza e a educação. Assim, não é surpresa que os elfos sejam grandes samurais das Nuvens. De fato, alguns estudiosos especulam que as duas culturas tenham se encontrado em épocas ancestrais, e desenvolvido juntas suas disciplinas de arquearia. Existem pouquíssimos halflings samurais, mas alguns se dedicam a este caminho, pois tem certa semelhança com suas técnicas de ataque à distância. Os humanos, como sempre, são maioria neste clã, e as outras raças são quase desconhecidas.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Atletismo e Intimidação.

Talentos Adicionais: não recebe Usar Armaduras (pesadas) e Fortitude Maior.

Pré-Requisito: treinado em Cavalgar.

Habilidades de Classe

Espadas Ancestrais: o samurai das Nuvens recebe um daikyu (arco longo obra-prima) ou hankyu (arco curto obra-prima) por esta habilidade.

Estilo Montado: o samurai das Nuvens é um mestre no uso do arco curto a cavalo. No 1° nível, você recebe um bônus de +4 em testes de Cavalgar. No 5° nível, você recebe o talento Tiro Montado, mas só pode usá-lo com o arco curto. No 9° nível, seu bônus em testes de Cavalgar aumenta para +8.

Estilo de Combate: samurais das Nuvens não recebem a habilidade estilo de combate.

Serenidade dos Céus: no 3° nível, você recebe um bônus de +4 em testes de Vontade.

Técnica de Luta: samurais das Nuvens não recebem a habilidade técnica de luta.

Foco: o segredo para um tiro perfeito é manter o foco e ignorar as distrações do mundo ao redor. O samurai das Nuvens está sempre buscando este foco, progredindo lentamente rumo à perfeição. Antes de atirar, você pode usar uma ação de movimento para se concentrar e alcançar o foco. Cada uma das manobras de foco (sacar, puxar e mirar) pode se acumular com qualquer outra, mas não consigo mesma.

Saque Lento: o samurai saca lentamente a flecha e a deposita na posição exata entre os dedos. Você recebe um bônus de +4 em seu próximo ataque com o arco. A partir do 11º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria em todas as suas jogadas de ataque com arco quando realiza esta manobra.

Puxada Lenta: o samurai puxa a corda do arco lentamente, para que se retese sem tremer. Você recebe um bônus de +4 na sua próxima jogada de dano com o arco. A partir do 11º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria em todas as suas jogadas de dano com arco quando realiza esta manobra.

Mira Lenta: o samurai controla sua respiração para diminuir a oscilação e procura o ponto fraco de seus oponentes. Você aumenta sua margem de ameaça em +2 com seu próximo ataque com arco. A partir do 19º nível este bônus aumenta para +4.

Olhar Assustador: samurais das Nuvens não recebem a habilidade olhar assustador.

Foco Instantâneo: a partir do 12° nível, o samurai das Nuvens é capaz de alcançar o foco rapidamente — o que é "lento" para ele parece rápido para seus inimigos. Uma vez por rodada, você pode usar uma das habilidades de foco como uma ação livre.

Tiro Perfeito: o objetivo de todo samurai das Nuvens é alcançar a perfeição através do arco. No 20° nível, qualquer resultado "1" natural em um ataque com arco é considerado um "20" natural — e, assim, um acerto crítico.

Clã dos Rios

"Se você não aproveita a vida, seus inimigos já venceram."

Ser um samurai é viver pela honra, guerra, cortesia e obediência. Mas alguns samurais não levam a vida tão a sério. Estes são os samurais do clã dos Rios.

Embora não sejam obrigatoriamente desonrados, os samurais dos Rios sabem que a vida é mais do que servir a um lorde. Muitos são *ronin*, samurais que perderam seus senhores ou foram expulsos de suas casas. Outros foram apenas criados ou treinados em ambientes mais relaxados. Outros ainda continuam servindo fielmente a um superior rígido, mas têm uma vida secreta. Seja como for, este é o mais bem-humorado, tranquilo e humilde dos samurais.

Sua personalidade também reflete sua maneira de lutar: para o samurai dos Rios, o combate é uma dança. Em batalha, ele se torna como a água: molda-se aos avanços de seu oponente, reage a qualquer movimento no mesmo instante, mas nunca se quebra. Seus golpes são rápidos como gotas de chuva, e suas esquivas são ligeiras como a correnteza.

Além dos humanos, os qareen compõem grande parte dos samurais dos Rios. Por serem amistosos e prestativos, boa parte de sua filosofia de vida se encaixa com este clã. Os halflings também são bons samurais dos Rios, pois o clã concorda com sua postura de sossego e tranquilidade. Este é o único clã de samurais com mais do que um punhado de goblins. As demais raças são raras.

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: não recebe Intimidação.

Talentos Adicionais: não recebe Usar Armaduras (pesadas), Fortitude Maior e Vontade de Ferro. Recebe Reflexos Rápidos.

Pré-Requisito: talento Combater com Duas Armas.

Habilidades de Classe

Densidade da Água: samurais dos Rios descendem de famílias de barqueiros. No 2° nível, você recebe um bônus de +4 em seus testes de Atletismo para nadar.

Estilo de Combate: samurais dos Rios não recebem a habilidade estilo de combate.

Bloqueio Ambidestro: o samurai dos Rios usa seu daisho como uma única arma de ataque e defesa. No 3° nível, você recebe o talento Bloqueio Ambidestro.

Fluidez das Águas: no 4° nível, você recebe um bônus de +4 em testes de Reflexos.

Técnica de Luta: samurais dos Rios não recebem a habilidade técnica de luta.

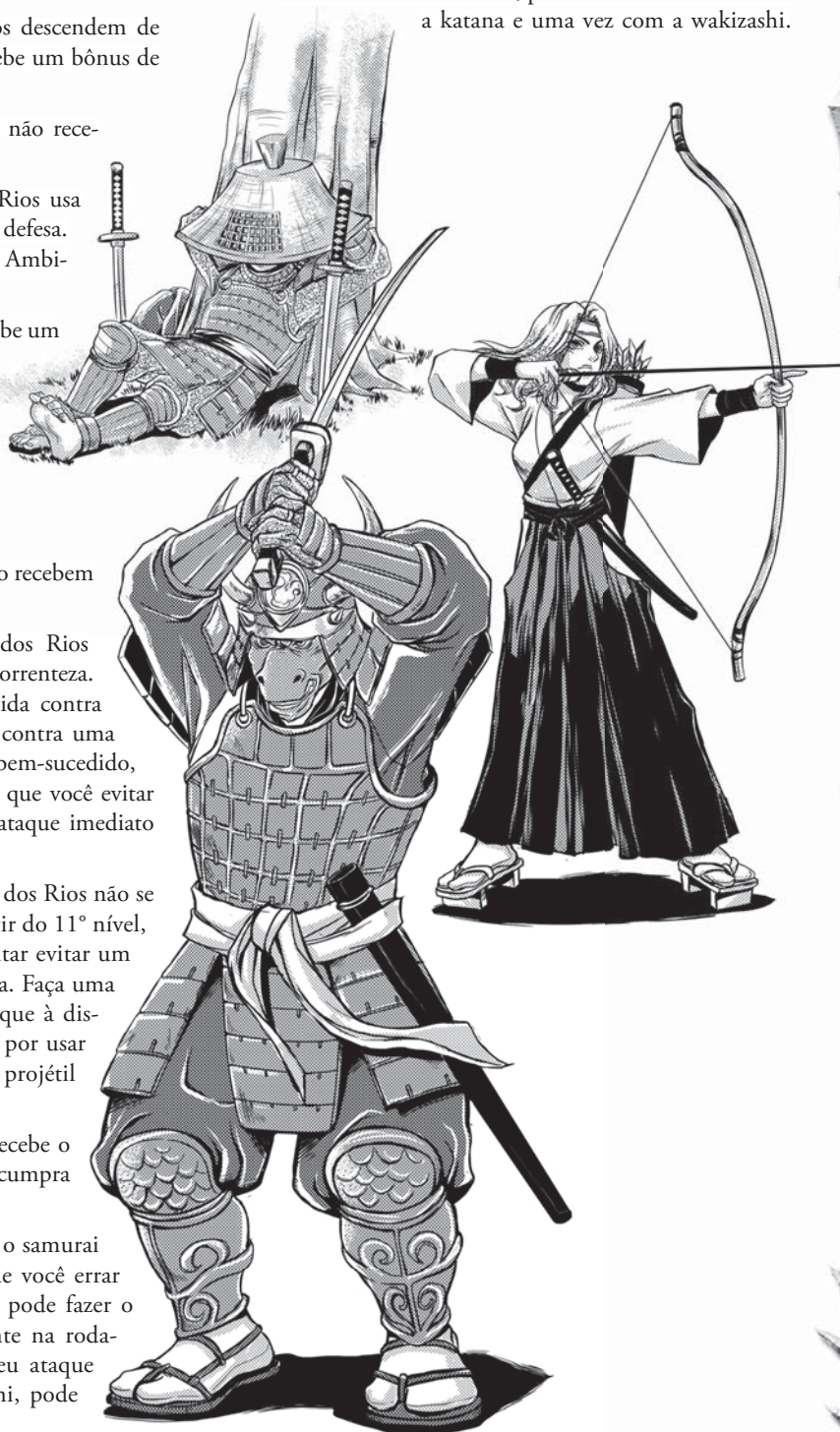
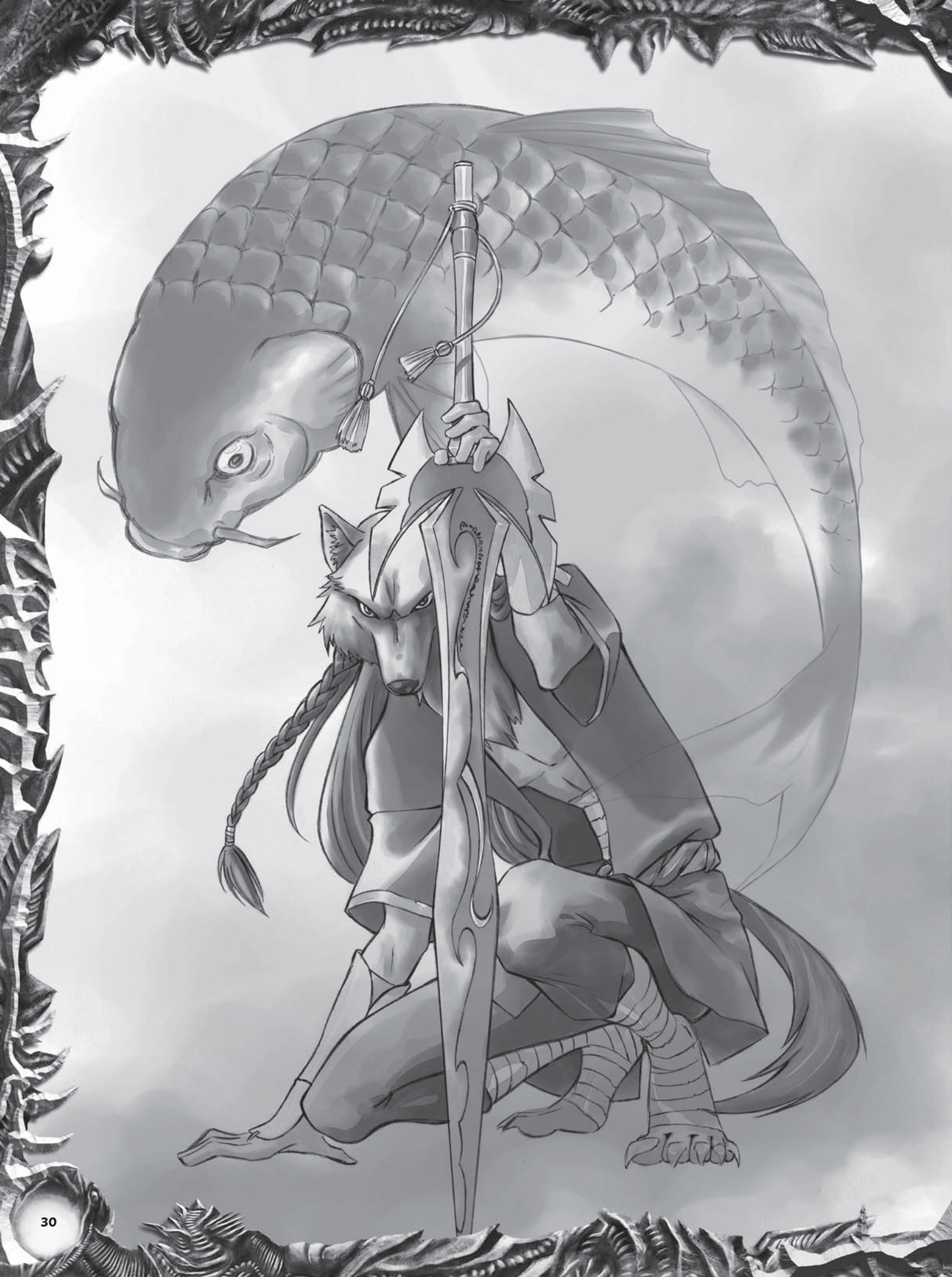
Combater com Duas Armas Aprimorado: no 7° nível, você recebe o talento Combater com Duas Armas Aprimorado.

Olhar Assustador: samurais dos Rios não recebem a habilidade olhar assustador.

Direcionar a Correnteza: o samurai dos Rios aprende que apenas os tolos nadam contra a correnteza. Sempre que um oponente fizer uma investida contra você, você pode fazer um teste de Reflexos contra uma CD igual ao resultado do ataque. Se você for bem-sucedido, evita o golpe. A partir do 15º nível, sempre que você evitar uma investida desta forma, pode fazer um ataque imediato contra o oponente que tentou acertá-lo.

Apenas Respingos no Lago: o samurai dos Rios não se abala com as flechas de seus inimigos. A partir do 11° nível, se você estiver usando duas armas, pode tentar evitar um ataque físico à distância, uma vez por rodada. Faça uma jogada de ataque contra o resultado do ataque à distância que deseja evitar, com o modificador por usar duas armas. Se você vencer a disputa, apara o projétil ou arma, evitando o ataque.

Água sob a Ponte: no 13° nível, você recebe o talento Mobilidade Perfeita, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos.

Chuva de Golpes: o fracasso não abala o samurai dos Rios. A partir do 16° nível, sempre que você errar ambos os seus ataques usando duas armas, pode fazer o dobro de ataques contra o mesmo oponente na rodada seguinte. Por exemplo, se você errou seu ataque com a katana e seu ataque com a wakizashi, pode atacar quatro vezes (duas vezes com a katana, duas com a wakizashi), mas apenas contra o oponente que tentou acertar antes. Todos estes ataques são calculados como se você desferisse apenas dois ataques. No 20° nível, você se torna uma tempestade de golpes. Sempre que você errar um de seus ataques, pode atacar duas vezes com a arma que errou na rodada seguinte. Por exemplo, se errou com a katana mas acertou com a wakizashi, pode atacar duas vezes com a katana e uma vez com a wakizashi.

Capítulo 2

Treinamento de Elite

Todos os aventureiros deparam-se com combate. Todas as classes podem se beneficiar de técnicas avançadas, mesmo que para se defender ou preservar a paz. Muitas vezes a sobrevivência do grupo inteiro depende de golpes especiais, truques inesperados, preparação intensiva.

A seguir estão talentos, classes de prestígio, novas opções e equipamentos voltados para o combate. Embora seus principais usuários sejam guerreiros, bárbaros, monges e samurais, todas as demais classes podem utilizá-los — em especial paladinos, rangers e swashbucklers.

Novos Talentos

Os talentos a seguir servem para incrementar o combate, e podem ser utilizados por qualquer personagem que cumpra seus pré-requisitos. Alguns tornam as batalhas mais táticas e detalhadas. Como sempre, o mestre pode proibir qualquer talento caso não se encaixe na campanha.

Alcance Supremo (Combate)

Você sabe esticar seu corpo e posicionar-se de forma a cobrir uma grande extensão do campo de batalha.

Pré-requisito: Especialização em Arma.

Benefício: enquanto estiver usando uma arma na qual você tenha Especialização em Arma, aumente seu alcance natural em 1,5m.

Animal Encurralado (Combate)

Você é mais perigoso quando está cercado de inimigos.

Pré-requisito: Destreza 13.

Benefício: quando você estiver flanqueado, sua margem de ameaça aumenta em 1 por oponente que estiver flanqueando-o. Por exemplo, se estiver usando uma espada longa (margem de ameaça 19-20) e sendo flanqueado por dois oponentes, sua margem de ameaça passa para 17-20. Este benefício se aplica apenas contra oponentes que estão flanqueando-o.

Ataque com Escudo (Combate)

Você é treinado em atacar com uma arma e um escudo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se estiver usando um escudo, você pode fazer um ataque adicional com ele. No entanto, você sofre uma penalidade de –2 em todas as jogadas de ataque e perde o bônus que o escudo fornece à CA até sua próxima rodada.

Ataque Poderoso Aprimorado (Combate)

Seus golpes destruidores são destruidores *mesmo*.

Pré-requisito: Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6.

Benefício: como Ataque Poderoso, mas você pode sofrer uma penalidade de –4 no ataque para receber um bônus de +8 no dano (não cumulativo com Ataque Poderoso).

Até Acertar (Combate)

Você não desiste frente a pequenas falhas. Tenta de novo e de novo, até ser bem-sucedido!

Pré-requisito: Foco em Arma.

Benefício: se você errar um ataque usando uma arma na qual possui Foco em Arma, recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque, desde que use a mesma arma contra o mesmo oponente. Caso erre o segundo ataque, recebe um bônus de +2 no ataque posterior, e assim por diante. O bônus termina quando você acertar um ataque.

Basta! (Combate)

Você está farto dos truques e artimanhas de seus oponentes. Vai acabar com esta luta em um único golpe!

Pré-requisitos: Vontade de Ferro, bônus base de ataque +10.

Benefício: uma vez por dia, um golpe seu pode ignorar qualquer camuflagem, imunidade e redução de dano do alvo. Se você errar o ataque, o uso diário não é perdido.

Bote da Víbora (Combate)

Você corre em direção ao inimigo e golpeia com duas armas num único ataque.

Pré-requisito: Combater com Duas Armas.

Benefício: se você estiver lutando com duas armas, pode fazer um ataque com cada uma no final de uma investida. O ataque sofre a penalidade por atacar com duas armas e o bônus por investida, como normal.

Brecha na Guarda (Combate)

Você sabe se aproveitar das falhas na defesa de seu oponente. Não é covardia — é sobrevivência.

Pré-requisito: tendência não Leal.

Benefício: você recebe um bônus de +4 nas jogadas de dano contra oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos.

Conhecimento de Golpes (Combate)

Você aprendeu golpes especiais, mais complexos — e eficazes — que meros cortes e estocadas.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe dois golpes da lista a partir da página 37, e 3 pontos de energia.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez que escolhe, recebe dois golpes e 3 pontos de energia.

Conhecimento de Posturas (Combate)

Você treinou diversas posições de luta, e pode trocar entre elas conforme a situação exige.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe duas posturas da lista a partir da página 40.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez que escolhe, recebe duas posturas.

Duro de Ferir (Combate)

Quando está descansado e novo em folha, nada parece abalá-lo.

Pré-requisito: Constituição 13.

Benefício: você ignora o primeiro dano que sofre a cada combate.

Entrada Triunfal (Combate)

Quando você consegue agir primeiro, é capaz de ditar os termos do combate.

Pré-requisitos: Destreza 13, Iniciativa Aprimorada.

Benefício: sempre que você ganhar a iniciativa, recebe uma quantidade de PV temporários igual à metade de seus PV normais.

Erosão (Combate)

Não importa a resistência do inimigo. Você é persistente, e continua golpeando até acabar com suas defesas.

Pré-requisito: Ataque Poderoso.

Benefício: sempre que você acertar um ataque corpo-a-corpo em um inimigo que tenha redução de dano, ele perde 1 ponto de sua RD. Caso faça um acerto crítico, em vez disso ele perde 2 pontos de sua RD. A redução de dano do inimigo volta ao normal após o fim do combate. Este talento afeta qualquer tipo de RD, mesmo aquelas que não podem ser ignoradas.

Escudo Destemido (Combate)

Você avança sem medo contra o inimigo, confiando que seu escudo irá protegê-lo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se estiver usando um escudo, você não sofre a penalidade de –2 em CA ao fazer uma investida.

Escudo Fraterno (Combate)

Você aprendeu a usar seu escudo para proteger seus aliados, além de si mesmo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você terminar seu turno adjacente a um aliado, pode conceder seu bônus de escudo em CA a ele (sem que você mesmo o perca). Seu aliado perde o bônus se não estiver mais adjacente a você.

Especial: o benefício deste talento não pode ser usado numa falange.

Escudo Heroico (Combate)

Você arremessa seu escudo como uma arma mortal.

Pré-requisito: Ataque com Escudo Aprimorado.

Novos Talentos

Talento	Pré-requisitos	Benefício
Alcance Supremo	Especialização em Arma	+1,5m no alcance natural.
Animal Encurralado	Des 13	+1 na margem de ameaça quando estiver flanqueado.
Ataque com Escudo	Usar Escudo	Ganhe um ataque com o escudo.
Ataque Poderoso Aprimorado	Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6	Troque –4 nas jogadas de ataque por +8 nas jogadas de dano.
Até Acertar	Foco em Arma	+1 nas jogadas de ataque após errar.
Basta!	Vontade de Ferro, bônus base de ataque +10	Um ataque por dia ignora camuflagem, imunidade ou redução de dano.
Bote da Víbora	Combater com Duas Armas	Durante uma investida, faça um ataque com cada arma.
Brecha na Guarda	Tendência não Leal	+4 nas jogadas de ataque contra oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos.
Conhecimento de Golpes	Bônus base de ataque +1	Receba dois golpes e 3 pontos de energia.
Conhecimento de Posturas	Bônus base de ataque +1	Receba duas posturas.
Duro de Ferir	Con 13	Ignore o primeiro dano que sofre a cada combate.
Entrada Triunfal	Des 13, Iniciativa Aprimorada	Receba PV temporários quando ganha iniciativa.
Erosão	Ataque Poderoso	Ataques reduzem RD do alvo.
Escudo Destemido	Usar Escudo	Não sofra penalidade na CA por investida.
Escudo Fraterno	Usar Escudo	Forneça bônus do escudo na CA para um aliado.
Escudo Heroico	Ataque com Escudo Aprimorado	Use escudo como arma de arremesso.
Escudo Inteligente	Escudo Heroico	Escudo arremessado atinge diversos inimigos.
Escudo Veloz	Usar Escudo	Não pode ser flanqueado usando escudo.
Estocada Cruel	Foco em Arma (perfuração)	Ataques causam sangramento.
Estocada Cruel Maior	Estocada Cruel, bônus base de ataque +6	Ataques causam múltiplos sangramentos.
Exterminador de Monstros	Bônus base de ataque +8	Receba bônus ao lutar contra criaturas Grandes ou maiores.
Falange	Usar Escudo	Se estiver adjacente a outro aliado com este talento pode formar uma falange para receber cobertura.
Foco em Escudo	Usar Escudo	+1 em CA e testes de resistência com tipo de escudo escolhido.
Fúria Estendida	Habilidade de classe fúria	Duração da fúria aumenta.
Golpe Especial	Surto Heroico	Quando usa Surto Heroico, ataque recebe bônus e poderes.
Gritos de Poder	Habilidade de classe fúria	Receba dois gritos de poder.
Impacto Estonteante	Foco em Arma (esmagamento)	Ataques impõem penalidade nos oponentes.
Impacto Estonteante Maior	Impacto Estonteante, bônus base de ataque +6	Ataques derrubam oponentes.
Imobilização	Agarrar Aprimorado	Imobilize oponentes agarrados.
Investida Ricochete	Foco em Arma (esmagamento), Mobilidade	Após investida, ataque outro oponente.
Mobilidade Perfeita	Mobilidade	+2 em testes de resistência quando se deslocar.
Morte Vinda do Céu	Habilidade de classe fúria, treinado em Atletismo	Se estiver em fúria, pode fazer investida através de qualquer terreno.
Parede de Escudos	Falange	Se estiver em uma falange, receba um ataque contra qualquer criatura que se mova para ficar adjacente à falange.
Retroceder Nunca, Render-se Jamais	Vitalidade, Vontade de Ferro	Se estiver com menos da metade dos PV, receba +2 em CA e testes de resistência.
Rigidez Raivosa	Casca Grossa, Fortitude Maior	Sempre que sofrer dano, receba RD.
Sucesso Atrai Sucesso	Bônus base de ataque +6	Gaste 1 ponto de ação para aumentar margem de ameaça.
Treinado em Escola	Variável	Receba uma escola.
Tiro Especial	Des 15, Tiro Preciso, bônus base de ataque +4	Realize algumas manobras de combate com ataques à distância.
Truque do Desarme	Bloqueio Ambidestro	Desarme inimigos que errarem ataques contra você.
Usar Escudo de Corpo	Usar Escudo	Não sofra penalidades por lutar com escudos de corpo.

Benefício: você pode usar seu escudo como uma arma de arremesso. Um escudo leve tem incremento de alcance de 15m e um escudo pesado tem incremento de alcance de 9m. Todas as outras estatísticas do escudo são iguais às de um ataque em corpo-a-corpo com o escudo. Sempre que você acerta um adversário com um escudo arremessado, o escudo retorna à sua mão na mesma rodada, desde que o adversário atingido não esteja a mais de um incremento de distância de você. Você recebe o bônus em CA pelo escudo se estiver empunhando-o, mesmo que tenha arremessado-o na mesma rodada.

Escudo Inteligente (Combate)

Quando você arremessa seu escudo, ele parece ter vida própria.

Pré-requisito: Escudo Heroico.

Benefício: sempre que você acerta um adversário arremessando um escudo, o escudo ricocheteia no oponente e tenta atingir um segundo oponente que esteja dentro de um incremento de distância do primeiro. Caso acerte este segundo ataque, o escudo busca um terceiro oponente, que esteja dentro de um incremento de distância do segundo, e assim por diante, até que um ataque erre. Você não sofre penalidades por distância além do primeiro ataque, mas cada ataque além do primeiro impõe uma penalidade cumulativa de –2 (assim, –2 para o segundo ataque, –4 para o terceiro, –6 para o quarto, etc.).

Após o primeiro erro, o escudo ricocheteia na superfície sólida mais próxima e volta à sua mão, desde que não esteja fora do alcance máximo em relação a você. Você recebe o bônus em CA pelo escudo se estiver empunhando-o, mesmo que tenha arremessado-o na mesma rodada.

Escudo Veloz (Combate)

Você sabe usar seu escudo para se defender de ataques de todos os lados.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você estiver usando um escudo, não pode ser flanqueado.

Estocada Cruel (Combate)

Você é capaz de atravessar seus oponentes com golpes precisos.

Pré-requisito: Foco em Arma (qualquer arma corpo-a-corpo de perfuração).

Benefício: sempre que você acerta um ataque com uma arma corpo-a-corpo de perfuração na qual você tenha Foco em Arma, seu oponente fica sangrando. Deve fazer um teste de Constituição contra CD 15 no início de cada turno; se for bem-sucedido, estabiliza-se. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

Especial: criaturas imunes a acertos críticos também são imunes a este talento. O efeito deste talento não se acumula consigo mesmo.

Estocada Cruel Maior (Combate)

Os inimigos viram espetinho frente à sua lâmina!

Pré-requisitos: Estocada Cruel, bônus base de ataque +6.

Benefício: como Estocada Cruel, acima. Contudo, o efeito do talento passa a se acumular consigo mesmo. Por exemplo, caso você acerte três golpes no mesmo oponente, ele deverá fazer três testes de Constituição, perdendo 1d4 PV por falha.

Especial: criaturas imunes a acertos críticos continuam imunes a este talento.

Exterminador de Monstros (Combate)

Você é um especialista em matar criaturas gigantescas.

Pré-requisito: bônus base de ataque +8.

Benefício: você recebe +2 nas jogadas de dano contra criaturas Grandes ou maiores. Além disso, seus inimigos não recebem bônus por tamanho em testes de manobra (como agarrar, derrubar ou empurrar).

Falange (Combate)

Você é experiente em lutar em uma formação compacta, juntando seu escudo com os de seus companheiros.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se você estiver usando um escudo, recebe um bônus de +1 na CA. Além disso, se estiver adjacente a um aliado com este talento, vocês podem gastar uma ação de movimento para formar uma falange. Uma falange concede cobertura a todos os seus participantes.

Golinda, dona do *Ganso Afogado*: fazendo sucesso com armas de esmagamento

Foco em Escudo (Combate)

Escolha um tipo de escudo entre leve, pesado ou de corpo. Com o tipo escolhido você consegue se proteger muito bem de golpes e outros tipos de ataque.

Pré-requisito: saber usar o tipo de escudo escolhido.

Benefício: quando estiver usando um escudo do tipo escolhido, você aumenta seu bônus de CA em +1 e recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência.

Fúria Estendida (Destino)

Sua ira queima por mais tempo, com o mesmo ardor.

Pré-requisito: habilidade de classe fúria.

Benefício: a duração de sua fúria aumenta em 3 rodadas.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, aumenta a duração de sua fúria em mais 3 rodadas.

Golpe Especial (Combate)

Você é um herói. E todo herói tem seu golpe característico.

Pré-requisito: Surto Heroico.

Benefício: sempre que você usar Surto Heroico para fazer um ataque adicional, pode fazer um golpe especial. Este golpe recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano, além de um poder especial de arma mágica equivalente a um bônus de +2 (veja em *Tormenta RPG*, Capítulo 10). Uma vez que você escolha o poder especial do seu golpe, não pode trocá-lo.

Gritos de Poder (Destino)

Você pode usar sua fúria para canalizar o poder de espíritos ou da sua própria natureza selvagem.

Pré-requisito: habilidade de classe fúria.

Benefício: você recebe dois gritos de poder da lista a partir da página 43.

Especial: você pode escolher este talento diversas vezes. A cada vez que escolhe, recebe dois gritos.

Impacto Estonteante (Combate)

Seus oponentes ficam tontos ante a força de suas pancadas.

Pré-requisito: Foco em Arma (qualquer arma corpo-a-corpo de esmagamento).

Benefício: sempre que você acerta um ataque com uma arma corpo-a-corpo de esmagamento na qual você tenha Foco em Arma, seu oponente sofre uma penalidade de –1 em seus ataques na rodada seguinte. Caso você consiga um acerto crítico, a penalidade é de –2.

Impacto Estonteante Maior (Combate)

Suas pancadas deixam seus oponentes no chão!

Pré-requisitos: Impacto Estonteante, bônus base de ataque +6.

Benefício: como Impacto Estonteante, acima. Contudo, o oponente também deve fazer um teste de Reflexos contra CD 10 + metade do seu nível + seu modificador de Força. Em caso de falha, ele cai no chão.

Imobilização (Combate)

Você sabe como imobilizar um inimigo agarrado.

Pré-requisito: Agarrar Aprimorado.

Benefício: você pode imobilizar uma criatura que esteja agarrando. Para isso, gaste uma ação padrão e faça um teste de manobra (veja o Capítulo 9 de *Tormenta RPG*). Se for bem-sucedido, imobiliza a criatura — ela fica indefesa e não pode realizar nenhuma ação, exceto tentar se soltar (o que exige um teste de manobra). Caso a criatura consiga se soltar da imobilização, ainda fica agarrada.

Enquanto estiver imobilizando uma criatura, você sofre as mesmas penalidades de agarrar.

Investida Ricochete (Combate)

Você é capaz de ricochetear de um inimigo que tenha acabado de atacar, já partindo para o próximo ataque.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma corpo-a-corpo de esmagamento), Mobilidade.

Benefício: quando você fizer uma investida usando uma arma corpo-a-corpo de esmagamento com a qual tenha Foco em Arma, pode ricochetear do oponente, indo atacar um segundo inimigo. Após realizar o ataque, mova-se para o segundo inimigo, como se fizesse uma outra investida. Esta segunda investida não gera um novo ricochete.

Mobilidade Perfeita (Combate)

Você é um relâmpago no campo de batalha — até mesmo magias têm dificuldade em atingi-lo!

Pré-requisito: Mobilidade.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de resistência sempre que usar uma ação de movimento para se deslocar em combate.

Especial: se você estiver usando a regra opcional de ataques de oportunidade (veja o Capítulo 9 de *Tormenta RPG*), você não provoca ataques de oportunidade por se deslocar.

Morte Vinda do Céu (Combate)

Você salta com selvageria sobre seus oponentes!

Pré-requisitos: habilidade de classe fúria, treinado em Atletismo.

Benefício: quando estiver em fúria e fizer uma investida, você pode saltar em direção a seu inimigo. Isso significa que você ignora terreno difícil e pode fazer a investida mesmo que não haja uma linha reta pelo solo (desde que nenhum dos obstáculos seja muito alto, segundo a decisão do mestre).

Olhos nas Costas (Combate)

Você está prevenido contra inimigos que atacam pelas costas.

Pré-requisitos: treinado em Percepção, Mobilidade.

Benefício: na primeira vez que você for flanqueado durante um combate, pode realizar uma manobra especial instantaneamente, fora de seu próprio turno. Você tem direito a um ataque imediato contra um dos oponentes que estão flanqueando-o, antes que eles mesmos possam atacar. Em seguida, você pode se mover 1,5m em qualquer direção. Após você completar seu movimento, os adversários continuam suas ações normalmente.

Parede de Escudos (Combate)

Ao lado de seus companheiros, seu escudo é uma defesa impenetrável.

Pré-requisito: Falange.

Benefício: se você estiver participando de uma falange, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra qualquer criatura que se mova para ficar adjacente a você ou aos aliados adjacentes a você. Este talento só pode ser usado uma vez por rodada.

Retroceder Nunca, Render-se Jamais (Combate)

Você não desiste!

Pré-requisitos: Vitalidade, Vontade de Ferro.

Benefício: quando você estiver com menos da metade dos seus PV totais, recebe um bônus de +2 em CA e em todos os testes de resistência. Se estiver com menos da metade dos seus PV totais e todos os seus aliados já tiverem sido derrotados (você for o último "de pé"), estes bônus dobram. Este efeito acaba se você ficar com mais da metade dos seus PV totais.

Rigidez Raivosa (Combate)

Ser ferido não o abala, só aumenta sua resolução.

Pré-requisitos: Casca Grossa, Fortitude Maior.

Benefício: sempre que você sofrer dano físico, recebe redução de dano 1, cumulativa com quaisquer outras fontes. Por exemplo, se sofrer três golpes que causem dano físico, recebe redução de dano 3. Este efeito acaba assim que você recuperar pontos de vida por qualquer razão, ou assim que o combate terminar.

Sucesso Atrai Sucesso (Combate)

Uma vez que entre no ritmo do combate, você se torna invencível.

Pré-requisito: bônus base de ataque +6.

Benefício: gaste 1 ponto de ação na primeira rodada de combate. Durante o combate inteiro, cada acerto crítico que você fizer aumenta sua margem de ameaça em 1 ponto. Por exemplo, após o primeiro acerto crítico, o bônus na margem de ameaça é de +1. Após o segundo, é de +2, e assim por diante.

Tiro Especial (Combate)

Você é capaz de disparos espantosos, capazes de derrubar, desarmar ou empurrar seus inimigos.

Pré-requisitos: Des 15, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +4.

Benefício: você pode realizar as manobras de combate derrubar, desarmar e empurrar com ataques à distância. Seu teste de manobra usa seu bônus de ataque à distância, mas seu oponente continua usando seu bônus de ataque corpo-a-corpo. Para todos os outros critérios, use as regras normais de manobras.

Normal: manobras de combate só podem ser realizadas com ataques corpo-a-corpo.

Treinado em Escola (Combate)

Você foi treinado em uma escola de combate específica, recebendo grande conhecimento, em troca de muita dedicação. Você possui técnicas e vantagens que não estão disponíveis para lutadores comuns.

Pré-requisito: variável (veja o texto).

Benefício: variável (veja o texto).

Especial: cada escola é um talento diferente. Você pode escolher tantas escolas quanto quiser, desde que cumpra os pré-requisitos de todas. Veja a descrição completa das escolas, seus pré-requisitos, seus benefícios e demais detalhes a partir da página 42.

Truque do Desarme (Combate)

Você é capaz de enganar seus oponentes, aparando suas armas de forma a arrancá-las de suas mãos.

Pré-requisito: Bloqueio Ambidestro.

Benefício: você pode gastar uma ação completa para receber um bônus de +4 em CA durante uma rodada. Todos os oponentes que atacarem-no com armas de corpo-a-corpo durante esta rodada e errarem seus ataques são desarmados automaticamente. As armas caem a seus pés.

Especial: um oponente tem direito a um teste de Intuição contra CD 20 para notar que você está realizando esta manobra e evitar atacá-lo.

Usar Escudo de Corpo (Combate)

Você sabe lutar com escudos de corpo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: você sabe usar escudos de corpo.

Normal: um personagem equipado com um escudo que não saiba usar aplica sua penalidade de armadura em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

Golpes Marciais

Os combatentes enfrentam o mundo de frente: com armas e armaduras ou contando apenas com o próprio corpo, encaram o inimigo sem hesitação. Contudo, isso não quer dizer que não tenham truques e artimanhas.

Golpes marciais são manobras que você pode executar em combate, no lugar de ataques normais, investidas, etc. Cada golpe tem uma mecânica específica, com a ação que consome e os efeitos que gera. Cada golpe também consome certa quantidade de pontos de energia. Você aprende golpes marciais, e recebe os pontos de energia necessários para usá-los, com o talento Conhecimento de Golpes (veja na página 32). Você pode gastar uma ação completa para tomar fôlego e se concentrar. Fazer isso recupera 3 pontos de energia.

Aparar Ataque Corpo-a-Corpo

Você usa sua arma para aparar um ataque corpo-a-corpo.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque corpo-a-corpo em você. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

Aparar Ataque à Distância

Você usa sua arma para aparar um ataque à distância.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque à distância em você. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

Arremesso Desesperado

Você é capaz de arremessar um machado de duas mãos, ou um florete!

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: qualquer arma de corpo-a-corpo que você esteja usando pode ser usada como uma arma de arremesso, com incremento de distância de 3m, até o fim da rodada.

Ataque em Arco

Você faz um golpe que varre um grande ângulo, atingindo mais de um oponente.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: escolha até três criaturas adjacentes entre si e a você. Faça um ataque e compare o resultado com a CA de cada uma delas. Para cada criatura que você acertar, role o dano normalmente.

Ataque Pesado

Você aproveita o tamanho de sua arma para colocar todo o seu peso sobre o golpe.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar, causa dano extra de acordo com seu tamanho — 1d4 pontos de dano extras para tamanho Pequeno ou menor; 1d6 para tamanho Médio; 1d8 para tamanho Grande; 2d6 para tamanho Enorme ou maior.

Batida Destruidora

O impacto de seu ataque é tão grande que danifica a armadura de seu oponente.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar e causar dano, e o oponente estiver usando armadura, ele sofre uma penalidade de –2 na CA. A penalidade de-

Golpes de Mestre

Esta seção apresenta algumas mecânicas novas: golpes marciais, posturas, escolas e gritos de poder. Todas elas têm a mesma função: adicionar um pouco de complexidade e diversão ao combate — e principalmente às classes combatentes. E todas estão sujeitas à aprovação do mestre.

Golpes são um pouco menos poderosos que talentos. Afinal, um só talento dá direito a dois deles. Também consomem pontos de energia, limitando seus usos. Posturas são maneiras de combater — mais ou menos como versões avançadas de manobras como defesa total. Já escolas são uma espécie de "talento aprimorado" para personagens dedicados a certa forma de combater. Exigem vários pré-requisitos (muitas vezes complexos), mas em troca oferecem grandes vantagens.

Gritos de poder são usos variantes da habilidade de classe fúria, dando aos bárbaros mais opções do que apenas receber bônus.

Como você pode notar, estas regras tornam os combatentes um pouco mais semelhantes a magos e feiticeiros. Afinal, eles recebem pontos de energia (assim como os arcanos recebem PM) e devem manejar seus recursos. Contudo, nenhum destes elementos é um conjunto de magias com outro nome — são habilidades únicas, e talvez seja melhor testá-las em jogo para ver do que são capazes, antes de permiti-las definitivamente.

Normalmente, estas opções estão disponíveis para todos, mas o mestre pode limitar o acesso a elas. Por exemplo, apenas personagens com níveis de guerreiro, monge ou samurai poderiam escolher golpes, posturas e escolas. Os gritos já contam com essa limitação, pois usam a habilidade fúria.

Para os iniciantes que só querem um personagem simples, golpes e assemelhados podem ser complicados demais. Contudo, para os veteranos, são ainda mais um atrativo para interpretar combatentes.

saparece quando a armadura for consertada. Isto demora uma hora e exige um teste de Ofício (metalurgia) contra CD 15.

Bloqueio com Escudo

Você usa o escudo para bloquear um ataque ativamente.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque em você. Faça uma jogada de ataque com o escudo. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque.

Cabeçada

Em vez de atacar com os punhos, você bate com a cabeça, surpreendendo o adversário.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque desarmado. Seu oponente é considerado desprevenido contra este ataque.

Corte com Escudo

Você ergue o escudo e ataca com sua borda.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com um escudo com um bônus de +2 na jogada de dano e tipo corte.

Degolar

Você mira o pescoço do oponente. Este é um golpe difícil, que exige muito esforço — mas que pode acabar com a luta de uma vez só.

Custo: 3 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com um bônus de +1 na margem de ameaça e um bônus de +1 no multiplicador de crítico. Por exemplo, um ataque com uma espada longa, normalmente 19-20/x2, torna-se 18-20/x3.

Estocada no Abdome

Este golpe cruel causa ferimentos letais.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de perfuração. Se você acertar, além do dano normal, causa 1 ponto de dano de Constituição.

Estocada Penetrante

Este golpe direto tem como objetivo atravessar as defesas de seu oponente.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de perfuração. Se você acertar, ignora até 5 pontos de redução de dano (mesmo que a RD não possa ser ignorada por nenhum tipo de material).

Ferir a Perna

Este golpe mira a perna de seu oponente, reduzindo sua velocidade.

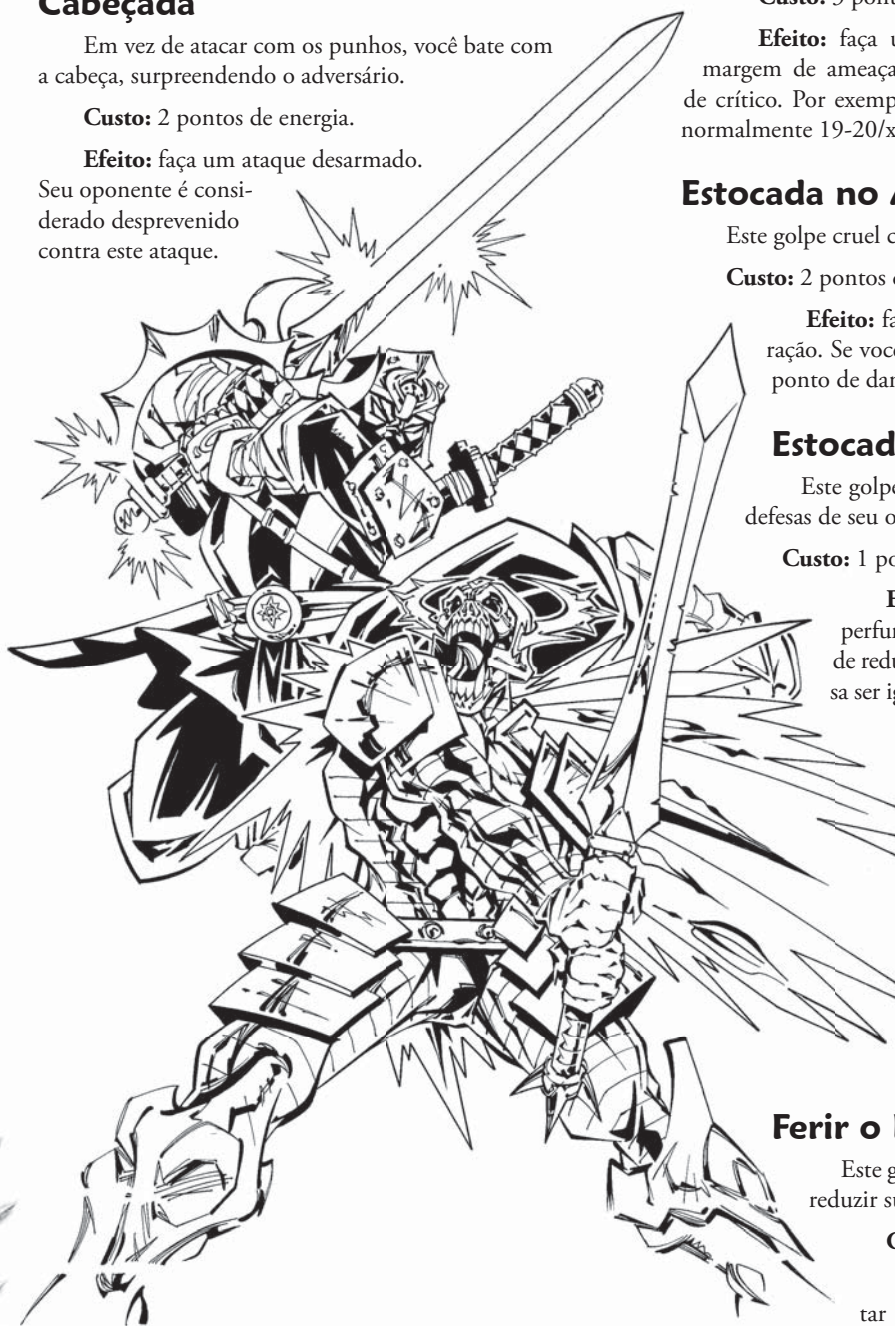
Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque. Se você acertar e causar dano, o oponente deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. For) ou terá seu deslocamento reduzido à metade por um minuto.

Ferir o Braço

Este golpe mira o braço de seu oponente, para reduzir sua capacidade de luta.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque. Se você acertar e causar dano, o oponente deve ser

bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. For) ou sofrerá uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque por um minuto. O efeito de múltiplos golpes não é cumulativo.

Fôlego Concentrado

Você para por alguns segundos para recuperar o fôlego e a calma.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: gaste uma ação completa. Você recupera um nível de fadiga (fica fatigado se estava exausto, fica sem fadiga se estava fatigado) ou medo (fica abalado se estava apavorado, fica sem medo se estava abalado) adquirido no combate.

Golpe Baixo

Você mira as "partes sensíveis" de seu oponente, causando grande dor e impedindo-o de fazer muitas ações. Um golpe muito popular — e nem um pouco honrado...

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque contra um humanoide. Se você acertar e causar dano, o oponente ficará enjoado (só pode realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada) durante 1d3 rodadas.

Golpe Duplo

Você faz um ataque com duas armas ao mesmo tempo.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: para usar este golpe você deve estar lutando com duas armas. Faça uma jogada de ataque com o melhor bônus de ataque e um bônus adicional de +4 (mas ainda sofrendo a penalidade por lutar com duas armas). Se você acertar, causa o dano das duas armas somado.

Golpe em V

Você faz um golpe rápido de cima para baixo, e então um golpe rápido de baixo para cima.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de corte. Se você acertar, o dano da arma aumenta em um dado (por exemplo, uma espada longa causa 2d8 pontos de dano, enquanto que uma espada bastarda causa 2d10).

Lacerar

Você faz um corte largo, causando grande sangramento.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de corte. Se você acertar e causar dano, o oponente fica sangrando. Deve fazer um teste de Constituição contra CD 15 no início de cada turno; se for bem-sucedido, estabiliza-se. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

Pancada com Escudo

Você bate com o escudo no rosto do oponente, deixando-o atordoado por alguns instantes.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com um escudo. Se você acertar e causar dano, o oponente deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. For) ou ficará atordoado por uma rodada.

Pancada com Pomo

Você gira a arma e bate com o pomo, usando seu peso para derrubar o oponente.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar, causa dano igual ao de uma adaga para seu tamanho (1d4 para um personagem Médio), e derruba o oponente.

Pancada na Cabeça

Você mira a cabeça de seu oponente. Com sorte, pode nocauteá-lo na mesma hora!

Custo: 3 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de esmagamento, sofrendo uma penalidade de –8 em sua jogada de ataque. Se acertar, seu oponente deve fazer um teste de Fortitude contra CD 10 + metade do seu nível + mod. For. Em caso de falha, ele desmaia. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes ao efeito deste golpe.

Pancada Pesada

Você bate com força e peso, de forma a empurrar seu inimigo.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de duas mãos. Se você acertar, além de causar o dano normal, empurra seu oponente 3m em uma direção à sua escolha.

Quebrar Osso

Você bate com força em um osso de seu oponente, tentando fraturá-lo.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça um ataque com uma arma de esmagamento. Se você acertar e causar dano, o oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. For). Se ele falhar, sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque e na CA por um minuto.

Ripostar

Você defende um golpe e, com o mesmo movimento, ataca o oponente.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: use este golpe como uma reação quando um oponente acerta um ataque corpo-a-corpo em você. Faça uma jogada de ataque. Se o resultado da sua jogada for maior que o do oponente, você evita o ataque e pode fazer um ataque contra o oponente como uma ação livre.

Sobrepujar

Você dá um golpe rápido com o escudo, e então coloca seu peso sobre ele, para derrubar seu oponente.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque com um escudo. Se acertar, causa dano normal e faz outro ataque. Se acertar o segundo ataque, derruba o oponente no chão.

Soco Cruzado

Este soco em curva mira o lado do rosto do adversário, sendo muito potente.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque desarmado com um bônus de +2 na jogada de dano.

Soco Direto

Você projeta o braço num soco rápido e reto.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça um ataque desarmado com um bônus de +2 na jogada de ataque.

Tudo ou Nada

Você dá tudo de si em um ataque para destruir seu oponente.

Custo: 3 pontos de energia.

Efeito: faça uma investida com um bônus de +4 em ataque e dano. Após o ataque, você fica fatigado.

Voadora

Você corre, pula e chuta seu adversário, colocando todo o seu peso no impacto. Um golpe arriscado, mas poderoso.

Custo: 1 ponto de energia.

Efeito: faça uma investida com um ataque desarmado. Se você acertar, seu ataque causa dano dobrado. Se errar, você cai no chão.

Voadora Dupla

Você corre, pula e chuta seu adversário com os dois pés, colocando todo o seu peso no impacto. Um golpe dramático e poderoso.

Custo: 2 pontos de energia.

Efeito: faça uma investida com um ataque desarmado. Se você acertar, seu ataque causa dano dobrado e tanto você quanto seu oponente caem no chão. Se errar, você cai no chão.

Posturas

Posturas representam posições específicas do corpo, usadas em combate. Cada uma potencializa um aspecto da capacidade de batalha do personagem. Assim, há posturas ofensivas, posturas rápidas, posturas que melhoram o alcance, etc. Ao contrário de golpes, posturas não são "ativadas"; você simplesmente declara qual está utilizando (ou se não está utilizando postura nenhuma) e recebe seus benefícios. Entretanto, você só pode usar uma postura por vez. Você pode trocar de postura uma vez por rodada como uma ação livre. Para aprender posturas, um personagem deve escolher o talento Conhecimento de Posturas, descrito na página 32.

Abraço da Montanha

Utilizada por bárbaros das Montanhas Sanguinárias, esta postura envolve lutar com os braços bem abertos. Ajuda a atingir os inimigos, mas expõe o lutador a ataques.

Efeito: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque, mas sofre uma penalidade de –2 na classe de armadura.

Aposta de Hyninn

Esta postura descarta quase totalmente o equilíbrio — o lutador fica sobre um pé só, fazendo micagens e movimentando-se para distrair os oponentes.

Efeito: você recebe +3 na CA. Porém, quando for atingido por um ataque à distância ou corpo-a-corpo, cai no chão e não pode usar nenhuma postura por duas rodadas.

Base Heroica

Ensinada pelo Protetorado do Reino, esta postura coloca o lutador em evidência no campo de batalha, chamando a atenção dos inimigos e distraindo-os de seus aliados. É chamativa, mas põe o personagem em posição para realizar grandes feitos.

Efeito: no início da sua rodada, role 1d4. Com um resultado 4, você recupera 1 ponto heroico. Esta postura só pode ser usada um número de rodadas por dia igual ao seu nível.

Base do Guarda

Postura treinada por guardas de grandes cidades, como Valkaria e Vectora (guardas de aldeias e vilas normalmente não têm acesso a este tipo de treinamento). Valoriza a defesa.

Efeito: você recebe um bônus de +1 na classe de armadura.

Base Selvagem

Existem inúmeras variações desta postura. Todas imitam alguma fera. O lutador fica curvado, simulando os movimentos da criatura e canalizando sua ferocidade.

Efeito: sempre que você atacar com armas naturais (garras, presas, chifres, cauda...) contra um oponente que tenha lhe causado dano na rodada anterior, você recebe +2 nas jogadas de dano.

Base do Soldado

Postura ensinada no Exército do Reinado. Envolve manter a perna da frente flexionada, o que permite ataques rápidos. Apesar de eficaz, é uma postura simples, menosprezada por guerreiros veteranos.

Efeito: você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque.

Equilíbrio de Khalmyr

Você mantém seu corpo ereto, com as pernas paralelas e os braços frente ao peito. Esta postura fornece grande controle sobre movimentos, mas impede ataques ousados.

Efeito: uma vez por rodada, você pode "escolher 10" numa jogada de ataque. Você deve usar este efeito antes de fazer a rolagem.

Espírito Tenaz

Esta postura envolve poupar membros feridos (por exemplo, se uma perna está machucada, você coloca o peso do corpo sobre a outra) e fazer movimentos controlados para recuperar fôlego.

Efeito: você recebe cura acelerada igual ao seu bônus de Constituição (mínimo 1). Esta postura só pode ser usada um número de rodadas por dia igual ao seu nível.

Gambito de Tauron

Esta postura, desenvolvida pelos pugilistas de Tapista, envolve pequenos saltos e movimento constante, no qual o lutador não caminha, mas "desliza". Pode dar chance de realizar golpes inesperados.

Efeito: no início da sua rodada, role 1d4. Com um resultado 4, você recupera 2 pontos de energia.

Guarda de Ferro

Esta postura fecha todas as saídas do adversário, impedindo-o de atacar outras pessoas.

Efeito: qualquer oponente adjacente a você sofre uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque contra seus aliados (mas não contra você).

Hálito Gélido

Treinada apenas nas Montanhas Uivantes, esta postura envolve uma série de respirações e movimentos que invocam o frio da deusa menor Beluhga.

Efeito: seus ataques corpo-a-corpo causam +1 ponto de dano de frio (ou +1d6 contra criaturas vulneráveis ao frio).

Músculos de Pedra

Esta postura envolve contrair os músculos para absorver o impacto de ataques.

Efeito: você recebe redução de dano 1.

Passo do Touro

Desenvolvida pelas legiões do Império de Tauron, esta postura valoriza passos lentos mas resolutos, que aos poucos vão dominando o espaço do inimigo.

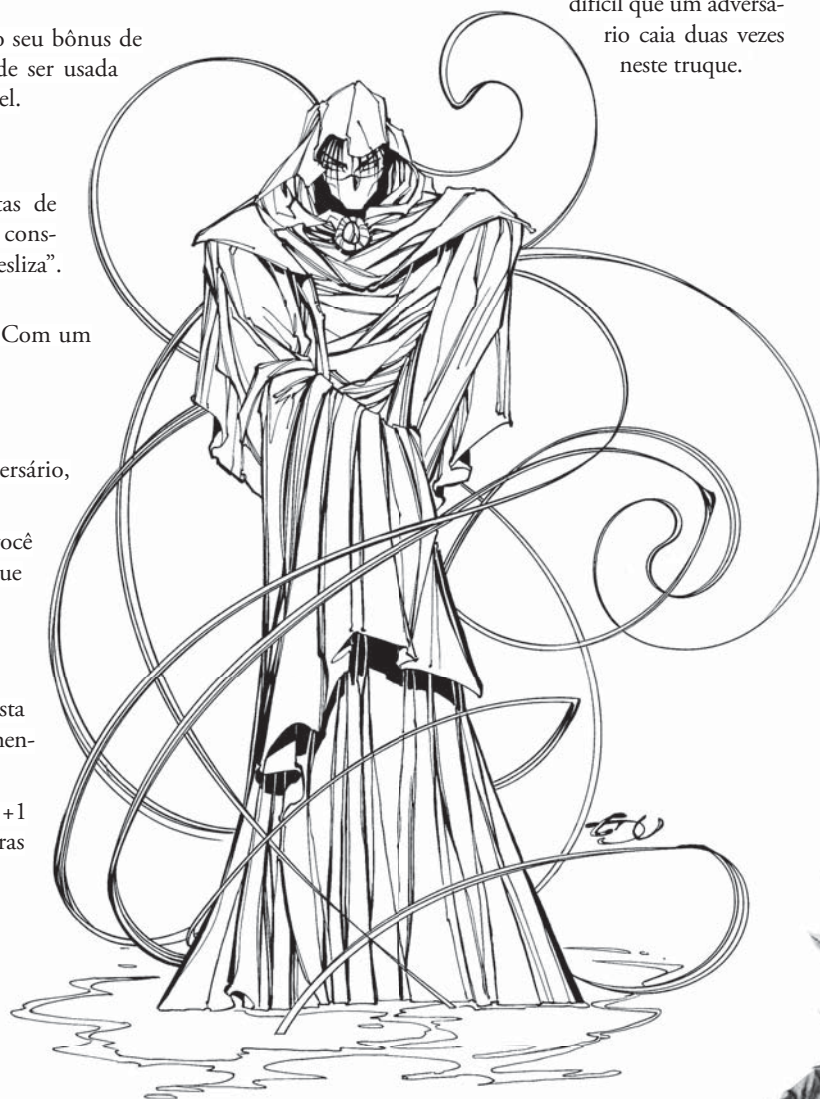
Efeito: você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e classe de armadura, mas diminui seu deslocamento em 3m.

Pata do Leopardo

Desenvolvida por soldados de elite de Yuden, esta postura envolve lutar com o corpo flexionado, sempre pronto para o bote. Contudo, o foco no ataque prejudica movimentos defensivos.

Efeito: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque, mas sofre uma penalidade de –2 nos testes de resistência.

Pirueta de Nimb

Caracterizada por não ter uma base fixa, a pirueta de Nimb envolve balançar o corpo de maneira frenética e imprevisível. Com um giro inesperado, mesmo um movimento descoordenado pode virar um ataque letal! Ou não. Infelizmente, é muito difícil que um adversário caia duas vezes neste truque.

Efeito: você pode rolar outra vez uma jogada de ataque recém realizada. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira. Você só pode usar o benefício desta postura uma vez por combate contra cada oponente.

Placidez de Marah

Desenvolvida por devotos da Deusa da Paz, esta postura envolve exercícios respiratórios e concentração. Enquanto o lutador se mantiver conectado com os dogmas de Marah, sua mente é fortalecida.

Efeito: nas rodadas em que não realizar nenhum ataque, você recebe um bônus de +4 em testes de Vontade.

Rancor de Keenn

Tanto uma base física quanto um condicionamento mental durante a luta, esta postura canaliza a frustração do personagem em ímpeto matador.

Efeito: sempre que você errar dois ou mais ataques em sequência, recupera 1 ponto de energia por ataque errado. Por exemplo, ao errar o segundo ataque em sequência, recupera 2 pontos de energia. Se, na rodada seguinte, errar de novo, recupera mais 1 ponto, e assim por diante. Além disso, sempre que você for atingido por um acerto crítico, recupera 2 pontos de energia.

Escolas de Combate

Escolas de combate representam domínio de determinada forma de lutar. Você pode adquirir escolas através do talento Treinado em Escola (veja na página XX). Cada escola é um talento separado. Você só pode receber o benefício de uma escola por vez. Escolas de combate sempre envolvem pré-requisitos complexos: exigem golpes, posturas e outros talentos. Por isso, é difícil que um só personagem tenha muitas escolas. Ser mestre de uma forma de luta é para poucos — dominar várias é para quase ninguém.

Artilharia Pesada

Esta escola desenvolveu-se tanto entre os elfos quanto entre exércitos humanos. Utiliza todo o potencial destrutivo de arcos longos e bestas pesadas para dizimar seus oponentes.

Pré-requisitos: Especialização em Arma (arco longo ou besta pesada); golpes Estocada Penetrante e Ferir a Perna; bônus base de ataque +6.

Benefício: você recebe +2 nas jogadas de dano com arcos longos e bestas pesadas. Além disso, pode sofrer uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque com essas armas para aumentar o bônus de dano para +4.

Dança do Leopardo

Esta escola sádica e agressiva utiliza vários golpes, que aos poucos minam as forças do adversário. Foi desenvolvida por uma facção do exército de Yuden.

Pré-requisitos: Ataque Duplo (uma arma corpo-a-corpo de corte ou perfuração); golpes Ferir o Braço e Lacerar; postura Pata do Leopardo; bônus base de ataque +8.

Benefício: sempre que você acerta um ataque corpo-a--corpo com uma arma com a qual possua o talento Ataque Duplo, além do dano normal, causa 2 pontos de dano de Força.

Escola das Armas de Haste

Estudada entre a elite dos exércitos de certos reinos e por tropas especializadas de mercenários, esta escola utiliza apenas armas de haste, como a alabarda e o pique. Usa o grande alcance dessas armas para manter os inimigos vulneráveis.

Pré-requisitos: Alcance Supremo, Foco em Arma Aprimorado (qualquer arma de haste); golpe Aparar Ataque Corpo-a-Corpo; postura Base do Soldado.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em suas jogadas de ataque com armas de haste. Além disso, pode usar armas de haste para atacar oponentes adjacentes.

Escola das Duas Mãos

Uma das escolas mais comuns, esta foi aprimorada por bárbaros de todas as partes, além de um clã de anões e até mesmo certos cavaleiros. Usa grandes armas de duas mãos para causar dano devastador.

Pré-requisitos: Empunhadura Poderosa, Golpe com Duas Mãos; golpes Ataque Pesado e Pancada com Pomo; postura Abraço da Montanha, bônus base de ataque +6.

Benefício: antes de atacar, você pode usar uma ação de movimento em vez de um ponto de energia para realizar o golpe Ataque Pesado. Depois de atacar, você pode gastar uma ação de movimento e um ponto de energia para rolar novamente uma jogada de ataque recém realizada, se estiver usando uma arma de duas mãos. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Escudo de Tauron

Desenvolvida pelas legiões de Tapista, esta escola utiliza ao máximo os grandes escudos dos legionários, usando-os para ataque e defesa.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo Aprimorado; golpes Bloqueio com Escudo, Corte com Escudo, Pancada com Escudo e Sobrepujar; bônus base de ataque +4.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque e dano com escudos. Além disso, sempre que você realizar os golpes Corte com Escudo ou Pancada com Escudo, pode fazer um ataque adicional com uma arma na sua mão principal, sofrendo uma penalidade de –4 na jogada de ataque.

Guarda de Theudric

Sir Theudric era um cavaleiro e mestre de armas de grande renome que viveu gerações atrás. Certa vez, foi contratado para

Escolas de Combate

Escola	Pré-requisitos
Artilharia Pesada	Especialização em Arma (arco longo ou besta pesada); golpes Estocada Penetrante e Ferir a Perna; bônus base de ataque +6.
Dança do Leopardo	Ataque Duplo (uma arma corpo-a-corpo de corte ou perfuração); golpes Ferir a Perna, Golpe Baixo e Lacerar; postura Pata do Leopardo; bônus base de ataque +8.
Escola das Armas de Haste	Alcance Supremo, Foco em Arma Aprimorado (qualquer arma de haste); golpe Aparar Ataque Corpo-a-Corpo; postura Base do Soldado.
Escola das Duas Mãos	Empunhadura Poderosa, Golpe com Duas Mãos; golpes Ataque Pesado e Pancada com Pomo; postura Abraço da Montanha, bônus base de ataque +6.
Escudo de Tauron	Ataque com Escudo Aprimorado; golpes Bloqueio com Escudo, Corte com Escudo, Pancada com Escudo e Sobrepujar; bônus base de ataque +4.
Guarda de Theudric	Ataque com Escudo Aprimorado, Duro de Ferir, Escudo Veloz; golpes Bloqueio com Escudo e Sobrepujar; postura Base do Guarda; bônus base de ataque +4.
Mão de Hisoka	Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado; golpe Soco Direto; bônus base de ataque +8.
Mão Livre	Ataque Sagaz, Especialização em Combate, Esquiva; golpes Golpe Baixo e Ripostar; bônus base de ataque +5.
Rosto de Azgher	Treinado em Atuação (dança), Foco em Arma (cimitarra), Mobilidade; golpes Ataque em Arco e Golpe em V; bônus base de ataque +5.

ser o instrutor de luta do filho único de um lorde. O lorde temia que seu filho morresse e o feudo ficasse sem um herdeiro. Por isso, instruiu Theudric a desenvolver um estilo fortemente defensivo. O destino do jovem lorde se perdeu com o tempo, mas o estilo criado por *Sir* Theudric para protegê-lo perdura até hoje.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo Aprimorado, Duro de Ferir, Escudo Veloz; golpes Bloqueio com Escudo e Sobrepujar; postura Base do Guarda; bônus base de ataque +4.

Benefício: enquanto estiver usando um escudo, você recebe redução de dano em quantidade igual ao bônus na CA que o escudo estiver proporcionando. Por exemplo, um personagem usando um *escudo pesado +2* recebe RD 4. Esta redução de dano não pode ser ignorada por nenhum tipo de material.

Mão de Hisoka

Desenvolvida por um monge tamuraniano séculos atrás, esta escola envolve socos longos e fortes.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado; golpe Soco Direto; bônus base de ataque +8.

Benefício: seus ataques desarmados causam dano como se você fosse uma categoria de tamanho maior (por exemplo, 1d8 em vez de 1d6 para uma criatura Média com o talento Ataque Desarmado Aprimorado).

Especial: o benefício desta escola se acumula com o aumento de dano desarmado da classe monge.

Mão Livre

Desenvolvida em paralelo por piratas do Mar Negro e lutadores de Ahlen interessados em causar o maior dano possível com armas leves, esta escola esgrimística utiliza uma arma na mão principal, deixando a mão secundária livre, para ajudar no equilíbrio do lutador.

Pré-requisitos: Ataque Sagaz, Especialização em Combate, Esquiva; golpes Golpe Baixo e Ripostar; bônus base de ataque +5.

Benefício: enquanto estiver usando uma arma de uma mão e nada na sua mão secundária, você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque, jogadas de dano e CA.

Rosto de Azgher

Criada por nômades do Deserto da Perdição, esta escola é tanto dança quanto luta. Usa movimentos rápidos para confundir o oponente, e o reflexo da lâmina para ofuscá-lo.

Pré-requisitos: treinado em Atuação (dança), Foco em Arma (cimitarra), Mobilidade; golpes Ataque em Arco e Golpe em V; bônus base de ataque +5.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para distrair seus oponentes. Faça um teste de Atuação (dança) oposto pelos testes de Vontade de quaisquer inimigos a até 9m. Todos os adversários que falharem ficam desprevenidos até o início de seus próximos turnos.

Gritos de Poder

Certos bárbaros aprendem a canalizar sua fúria em efeitos mais diversos do que simplesmente aumentar sua potência corporal. Eles são capazes de emitir gritos que invocam os poderes do ambiente, do sobrenatural ou de seu próprio âmago.

Você só pode usar um grito quando estiver em fúria, e cada grito consome certa quantidade de rodadas da duração da sua habilidade fúria. Usar um grito é uma ação livre, e os efeitos que não são instantâneos terminam quando a fúria termina. A CD dos testes de resistência contra os gritos de poder é 10 + metade do seu nível + mod. Car. Para ser capaz de usar gritos, você deve ter o talento Gritos de Poder (veja na página 35). A cada vez que escolhe este talento, você aprende dois gritos novos.

Alcançar os Céus

O bárbaro recebe um bônus de +8 em seus testes de Atletismo para pular.

Custo: 1 rodada.

Alerta de Perigo

O bárbaro usa este grito para alertar os seus aliados. Todas as criaturas em um raio de 5 km ficam cientes de que há perigo na localização aproximada do bárbaro.

Custo: 2 rodadas.

Amuleto

Este grito protege o corpo conta magias. O bárbaro recebe resistência a magia +2.

Custo: 1 rodada.

Berro Doloroso

Este grito causa 4d6 pontos de dano sônico em um cone de 9m. Usar este grito é uma ação de movimento.

Custo: 4 rodadas.

Carnificina

O próximo ataque corpo-a-corpo do bárbaro é considerado um ataque de toque.

Custo: 2 rodadas.

Chefe de Guerra

Todos os aliados do bárbaro em um raio de 9m recebem um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque.

Custo: 1 rodada.

Cicatrizar

O bárbaro recebe cura acelerada 4.

Custo: 2 rodadas.

Coordenar

Todos os aliados do bárbaro em um raio de 9m recebem +4 em testes de Acrobacia, Atletismo, Cavalgar e Intimidação.

Custo: 2 rodadas.

Desdém

O bárbaro pode usar este grito quando for atingido por um ataque, desde que não seja um acerto crítico. O bárbaro então ignora o dano recebido.

Custo: 4 rodadas.

Dilacerar

O bárbaro usa este grito quando acertar ataques com suas armas principal e secundária na mesma rodada, contra o mesmo oponente. Ele então causa dano adicional contra o alvo, igual ao dano da arma secundária.

Custo: 2 rodadas.

Estouro de Manada

Todos os aliados do bárbaro em um raio de 9m recebem +3m em seu deslocamento.

Custo: 2 rodadas.

Finalizar

O próximo ataque do bárbaro tem sua margem de ameaça aumentada em 2.

Custo: 3 rodadas.

Imposição

Todas as criaturas adjacentes ao bárbaro devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade ou ficarão fatigadas.

Custo: 2 rodadas.

Quebrar

O bárbaro recebe um bônus de +4 em testes de Força ou jogadas de ataque para destruir objetos inanimados.

Custo: 2 rodadas.

Sanguinolência

O bárbaro usa este grito quando faz um acerto crítico com uma arma. O multiplicador de dano deste ataque é então aumentado em 1.

Custo: 3 rodadas.

Súplica de Proteção

O bárbaro recebe um bônus de +4 em CA.

Custo: 3 rodadas.

Uivo dos Mortos

Todas as criaturas em um raio de 9m devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade ou ficarão apavoradas.

Custo: 2 rodadas.

Urro da Vida

O bárbaro recebe 10 PV temporários.

Custo: 2 rodadas.

Vingança

O bárbaro usa este grito quando é acertado por um ataque corpo-a-corpo. Ele então tem direito a fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra o inimigo que o acertou.

Custo: 4 rodadas.

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas no Capítulo 3 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio, o personagem deve cumprir certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos *antes* de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve possuir bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não possuem listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando você adquire o primeiro nível em uma classe de prestígio, *não* recebe uma perícia ou talento. Este é um dos preços a se pagar pelas habilidades mais poderosas de uma dessas classes.

Amazona

Nos tempos anteriores à Grande Batalha de Lamnor, os papéis na sociedade humana eram mais restritos, e os tabus, mais severos — principalmente com relação às mulheres. Elas eram consideradas "inferiores" na hierarquia social. Armas e magia arcana eram privilégio quase exclusivo dos homens. Mulheres que abraçavam esses caminhos sofriam terrível preconceito, sendo forçadas até mesmo a esconder-se ou fugir para preservar suas vidas.

Ao longo dos séculos, as mulheres encontraram várias formas de treinar nas disciplinas que quisessem, longe de olhares intolerantes. Algumas abandonaram reinos humanos para formar sua própria sociedade, uma espécie de reino escondido na Floresta da Claricea Vermelha. São as amazonas.

Desde então, o preconceito diminuiu muito em Arton — mas ainda persiste em alguns lugares. E as amazonas, migrando para o norte junto com outros colonos, chegaram ao Reinado, onde ergueram aldeias ocultas. Mesmo hoje em dia, quando uma Rainha-Imperatriz governa sobre mais da metade da civilização, as amazonas desconfiam da sociedade organizada, e mantêm seus refúgios seguros de qualquer intruso que pudesse tentar dominá-las. Mulheres de todas as raças são bem-vindas nas aldeias amazonas. Muitas vezes, circulam histórias sobre amazonas que raptam meninas em aldeias e cidades — quando na verdade as próprias garotas fogem de ambientes opressivos para se juntar às mulheres livres. Invariavelmente, aqueles que controlavam-nas experimentam sua vingança.

Amazonas muitas vezes viajam com aventureiros, mesmo que sejam homens — desde que não haja preconceito ou "piadas". São guerreiras ferozes e ágeis, valiosas para qualquer grupo. Mas devem ser respeitadas.

Pré-Requisitos

Para se tornar uma amazona, a personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Perícias:** treinada em Sobrevivência.
- **Talentos:** Devoto (qualquer divindade feminina).
- **Especial:** sexo feminino.

Amazona

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Armadura amazona
2º	+2	Rancor ancestral +2
3º	+3	Técnica de luta
4º	+4	Provar seu valor
5º	+5	Divindade materna
6º	+6	Nunca ceder, rancor ancestral +4
7º	+7	Técnica de luta
8º	+8	Vingança amazona
9º	+9	Divindade materna
10º	+10	Rainha amazona, rancor ancestral +6

Características de Classe

Pontos de Vida: uma amazona recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Armadura Amazona: em geral, as amazonas usam armaduras leves, ou nenhuma armadura. Embora alguns acreditem que isto é porque usam sua beleza para distrair seus oponentes, na verdade muitas vezes não há meios de produzir armaduras pesadas nas aldeias secretas. Além disso, amazonas devem ser furtivas e rápidas para sobreviver. Quando está usando armadura leve ou nenhuma armadura, a amazona aplica todo o seu nível de personagem como um bônus em CA, em vez de apenas metade.

Rancor Ancestral: todas as guerreiras das tribos são treinadas para perseguir e destruir pretensos opressores. No 2° nível, a amazona recebe a habilidade inimigo predileto, como se fosse um ranger (veja em *Tormenta RPG*, página 70), contra criaturas inteligentes do sexo masculino. Isto significa que a amazona recebe um bônus de +2 em jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra *todos* os oponentes do sexo masculino, desde que tenham Inteligência 3 ou mais. Os bônus aumentam para +4 no 6° nível, e para +6 no 10° nível.

Técnica de Luta: amazonas são reconhecidas como grandes guerreiras. No 3ª e no 7º níveis, a amazona recebe um talento de combate.

Divindade Materna: todas as amazonas cultuam alguma das deusas femininas do Panteão. No 5° nível, a amazona recebe um talento de poder concedido de sua divindade padroeira, desde que cumpra seus pré-requisitos. Você pode encontrar estes talentos em *Tormenta RPG* e em *O Mundo de Arton*. A amazona recebe mais um poder concedido no 9° nível.

Provar seu Valor: amazonas são muito orgulhosas. No mundo dos homens, não admitem ser tratadas como incapazes ou inferiores. A partir do 4° nível, uma vez por dia, a amazona recebe o talento Treino em Perícia em uma perícia qualquer à sua escolha. Este efeito dura por uma cena.

Nunca Ceder: amazonas não se entregam a tentativas de intimidação e controle — ferramentas dos opressores. A partir do 6° nível, a amazona pode rolar novamente qualquer teste de resistência feito contra encantamentos ou usos da perícia Intimidação. Ela deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Vingança Amazona: tentar intimidar ou controlar uma amazona é um erro grave. A partir do 8° nível, todos os ataques da amazona recebem um bônus de +1 em margem de ameaça e multiplicador de acerto crítico contra qualquer oponente que tenha tentado usar um efeito de encantamento contra ela, ou que tenha tentado influenciá-la através da perícia Intimidação.

Rainha Amazona: no 10º nível, a amazona se torna uma campeã de sua causa — uma inspiração para mulheres e uma inimiga terrível de homens opressores. Ela recebe um bônus de +4 em testes de Carisma contra criaturas inteligentes do sexo feminino e redução de dano 10 contra criaturas inteligentes do sexo masculino.

Capitão do Reinado

Exércitos. Companhias mercenárias. Milícias. Guardas pessoais de regentes. Existem incontáveis grupos organizados de soldados em Arton, e todos têm algo em comum: desabariam sem uma liderança forte. Um oficial que conte com a confiança dos homens, que saiba acompanhá-los em batalha e também manobrar pelos altos escalões militares — e até mesmo conviver com nobres.

Este é o capitão do Reinado.

Capitães podem, na verdade, ter qualquer posto: de generais a sargentos, ou títulos mais exóticos. Contudo, sua função costuma ser a mesma — liderar de perto, sofrendo as mesmas agruras que seus subalternos. Capitães do Reinado não ficam em segurança, atrás de uma mesa, observando mapas. Ou melhor, também fazem isso, mas em seguida rumam à frente de batalha. Seu trabalho é dobrado: atuam tanto como estrategistas quanto como guerreiros. Em geral, quando todo o resto do acampamento está dormindo, o capitão do Reinado está trabalhando longas horas a mais.

Tamanha dedicação é recompensada: os homens morreriam pelo capitão. Ele sabe disso, e faz valer cada sacrifício, cada gota de sangue derramada.

Pré-Requisitos

Para se tornar um capitão do Reinado, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Conhecimento (estratégia) e Diplomacia.
- **Talentos:** Comandar, Liderança (opção seguidores).
- **Especial:** deve ter um posto de comando em um exército ou organização semelhante.

Características de Classe

Pontos de Vida: um capitão do Reinado recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Comandar Aprimorado: quando usa o talento Comandar, o bônus que você fornece aumenta para +2.

Corrigir: você se esforça para que seus comandados sejam bem-sucedidos, instruindo-os e repreendendo-os. A partir do 2° nível, quando um aliado errar um ataque ou falhar em um teste de resistência, você pode forçá-lo a repetir a rolagem, como uma reação. Você pode utilizar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Capitão do Reinado

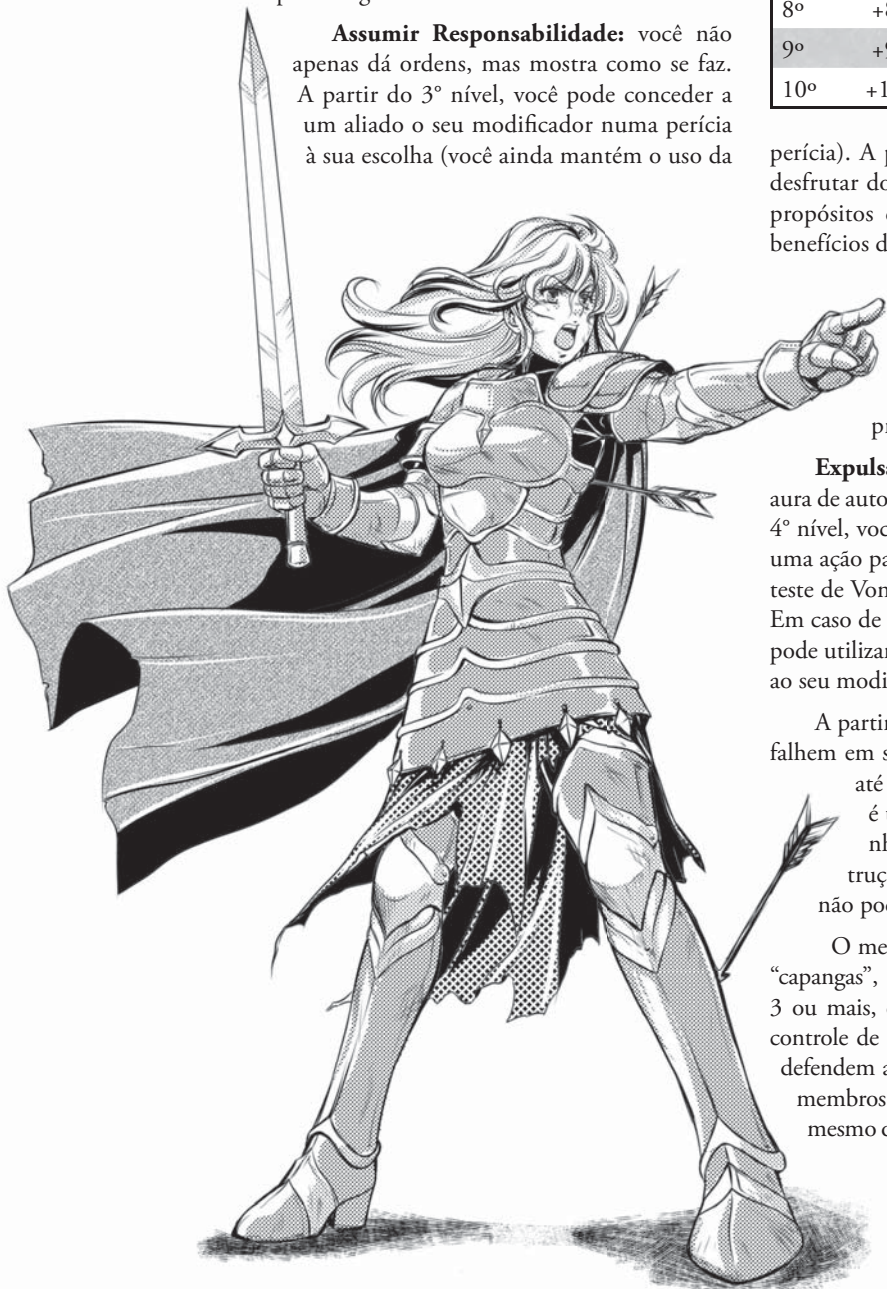
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Comandar aprimorado
2º	+2	Corrigir
3º	+3	Assumir responsabilidade (perícia)
4º	+4	Expulsar capangas, técnica de luta
5º	+5	Assumir responsabilidade (raça, classe e tendência), estratégia veloz
6º	+6	Autoridade, líder de bando
7º	+7	Fascinar capangas, técnica de luta
8º	+8	Assumir responsabilidade (BBA)
9º	+9	Comandar maior
10º	+10	Leais até a morte

Assumir Responsabilidade: você não apenas dá ordens, mas mostra como se faz. A partir do 3° nível, você pode conceder a um aliado o seu modificador numa perícia à sua escolha (você ainda mantém o uso da perícia). A partir do 5° nível, um aliado à sua escolha pode desfrutar dos benefícios da sua raça, classe e tendência, para propósitos de pré-requisitos. Ele ainda mantém quaisquer benefícios da raça, classe e tendência que possui na realidade. Por fim, no 8° nível, você pode conceder a um aliado o seu bônus base de ataque. Para afetar um aliado com esta habilidade, ele deve poder vê-lo e ouvi-lo. Você só pode afetar um aliado por vez; se usar esta habilidade em outro, o primeiro perde seus benefícios.

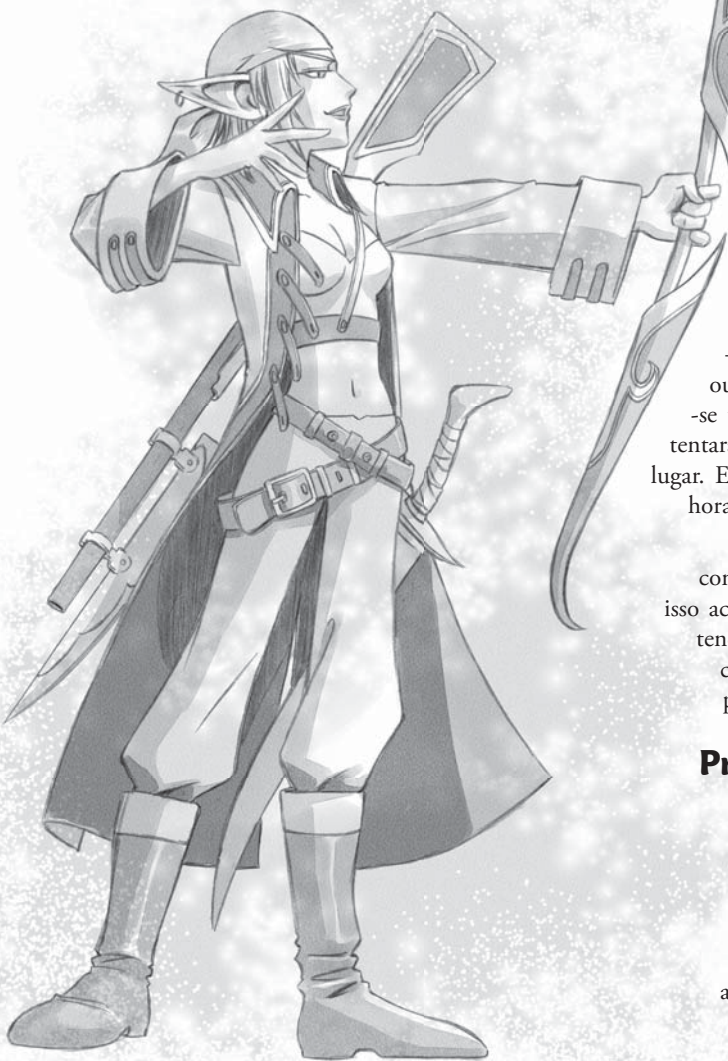
Expulsar Capangas: um capitão do Reinado tem uma aura de autoridade que impressiona meros recrutas. A partir do 4° nível, você pode expulsar capangas de seus inimigos. Como uma ação padrão, force todos os capangas a até 9m a fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do seu nível + mod. Car). Em caso de falha, eles ficam apavorados por um minuto. Você pode utilizar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

A partir do 7° nível, você pode fascinar os capangas. Caso falhem em seu teste de Vontade, eles ficam sob seu comando até o final do combate. Dar uma ordem aos capangas é uma ação de movimento — caso não recebam nenhuma ordem, eles ficarão parados, esperando instruções. O nível somado de capangas sob seu comando não pode exceder seu nível de personagem.

O mestre tem a palavra final sobre quais personagens são "capangas", mas em geral são soldados rasos com Inteligência 3 ou mais, com nível menor que o personagem jogador, sob controle de um inimigo mais poderoso. Assim, os goblins que defendem a torre de um necromante seriam capangas, mas os membros de um grupo de aventureiros Malignos não seriam, mesmo que um deles seja o líder ou tenha um posto superior.

Técnica de Luta: um capitão do Reinado combate ao lado de suas tropas, por isso não abandona o treino de luta. No 4º nível, e novamente no 7º nível, você recebe um talento de combate.

Estratégia Veloz: quando lidera seus companheiros de batalha você não hesita, e dispara ordens e comandos que melhoram suas habilidades com rapidez surpreendente. A partir do 5º nível, você pode usar o talento Comandar como uma ação de movimento.

Autoridade: o posto militar do capitão lhe concede vantagens sociais. A partir do 6 nível, você pode fazer algo ilegal ou inapropriado (como entrar sem ser convidado na casa de um nobre ou confiscar um item mágico) e sair impune. Caso seu ato lhe traga benefícios duradouros, você pode desfrutar deles por apenas um dia. Depois disso, nem mesmo sua posição lhe concede imunidade, e você irá sofrer as consequências. Você pode utilizar esta habilidade uma vez por semana.

Líder de Bando: no 6º nível, você dobra o número de seguidores que recebe pelo talento Liderança. Além disso, se estiver usando as regras de batalhas de unidades (veja em *Guerras Táuricas*), você pode fazer que uma unidade role novamente seus ataques durante a batalha. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Comandar Maior: a partir do 9º nível, quando usa o talento Comandar, o bônus que você fornece aumenta para +3.

Leais Até a Morte: no 10° nível, o capitão do Reinado conta com a lealdade total de seus subordinados — eles preferem morrer a decepcioná-lo. Quando você sofrer dano que iria derrubá-lo em combate, um de seus seguidores salta na sua frente e sofre o dano em seu lugar, morrendo instantaneamente. Você pode utilizar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma. O seguidor não precisa estar adjacente a você para fazer isso — considere que ele se posicionou durante as rodadas anteriores. Contudo, você precisa ter seus seguidores por perto (lutando ou nas imediações da batalha) para usar esta habilidade.

Franco-Atirador

Enquanto alguns preferem dizimar seu inimigo aos poucos, perdendo tempo e correndo riscos, o franco-atirador faz um trabalho limpo e rápido. O alvo talvez nunca saiba de onde veio o tiro, ou mesmo que estava sob mira, mas terá tempo para pensar no assunto enquanto estiver nos Reinos dos Deuses. O franco-atirador não luta: apenas mata.

Seja com um mosquete, pistola, besta, arco ou até mesmo funda, o franco-atirador não desperdiça munição. Um tiro deve ser igual a uma morte. Se a vítima é atingida no peito, e não no pescoço ou cabeça, o franco-atirador pragueja, porque errou. Então faz mira de novo, e não erra uma segunda vez.

Tocaia é a estratégia máxima do franco-atirador — sempre que possível ele vai evitar o combate direto, ou até mesmo ser visto. Perfeitamente camuflado, torna-se um só com o ambiente à volta. Quando localizado, tentará escapar para armar uma nova emboscada em outro lugar. Ele tem paciência para observar uma cabana durante horas, ou dias, esperando que a vítima apareça na janela.

Por seus métodos, é raro que o franco-atirador atue com grupos de aventureiros ruidosos e chamativos. Caso isso aconteça, ele vai preferir viajar a certa distância, mantendo o terreno sob mira, pronto para dar suporte aos colegas — ou usá-los como iscas, voluntárias ou não, para atrair sua vítima.

Pré-Requisitos

Para se tornar um franco-atirador, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Furtividade e Percepção.
- **Talentos:** Foco em Arma (qualquer arma de ataque à distância), Mira Apurada, Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Características de Classe

Pontos de Vida: um franco-atirador recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Um Tiro, Uma Morte: o franco-atirador não se apressa ao fazer pontaria. Quando usa o talento Mira Apurada, ele recebe um bônus na jogada de dano igual a seu nível nesta classe.

"O Olho": para o olho treinado e mão firme, um alvo a cem metros é o mesmo que um tiro à queima-roupa. A partir do 2° nível, o franco-atirador pode utilizar talentos e habilidades de classe que dependem de curta distância (como Tiro Certeiro ou ataque furtivo) a qualquer distância.

Tiro na Cabeça: o franco-atirador prefere mortes limpas, mesmo que sejam mais difíceis. A partir do 3° nível, ele pode subtrair um valor de sua jogada de ataque (até o limite de seu bônus base de ataque) e somar esse mesmo valor ao dano, apenas com armas de ataque à distância.

Ataque Furtivo: o franco-atirador sabe aproveitar a distração do inimigo para atingi-lo em pontos vitais. No 4º nível, quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), você causa 1d6 pontos de dano adicional. No 7º nível, o dano adicional aumenta para +2d6.

Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Fura-Couraça: uma armadura de placas é inútil contra uma bala que penetra entre as placas. A partir do 5° nível, o franco-atirador pode fazer um ataque de toque à distância (oposto ao teste de Reflexos do alvo, em vez de sua classe de armadura) com qualquer arma em que tenha Foco em Arma. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Mira Rápida: a partir do 6° nível, o franco-atirador aprimora sua pontaria. Ele pode usar o talento Mira Apurada como uma ação livre, em vez de uma ação de movimento.

Bala Dum-Dum: no 8° nível, os disparos do franco-atirador atingem os pontos mais vulneráveis de suas vítimas. Seu multiplicador de acerto crítico com armas de ataque à distância aumenta em um (por exemplo, um multiplicador x3 torna-se x4).

Um Tiro, Duas Mortes: no 9° nível, o franco-atirador não precisa mais matar apenas uma vítima por vez. Caso consiga abater um alvo (reduzindo-o para 0 PV ou menos), o franco-atirador tem direito a um novo ataque contra um alvo que esteja atrás do primeiro, em linha reta. Todos os modificadores de ataque e dano válidos para o primeiro tiro também valem para o segundo.

Tiro Infalível: chegando ao 10° nível, a precisão do franco-atirador é mortal. Se ele gastar uma ação completa para mirar, seu próximo ataque à distância (desde que feito no seu próximo turno) terá margem de ameaça total. Ou seja, se acertar, será um acerto crítico, independentemente do valor rolado.

Franco-Atirador

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Um tiro, uma morte
2º	+2	"O Olho"
3º	+3	Tiro na cabeça
4º	+4	Ataque furtivo +1d6
5º	+5	Fura-couraça
6º	+6	Mira rápida
7º	+7	Ataque furtivo +2d6
8º	+8	Bala dum-dum
9º	+9	Um tiro, duas mortes
10º	+10	Tiro infalível

Guerreiro Pobre

Muitos aventureiros têm origem humilde: saem de suas fazendas ou aldeias para vingar familiares, perseguir inimigos ou apenas atrás de uma vida melhor. Contudo, o caminho da aventura muitas vezes traz riqueza rápida e vertiginosa. Não é raro que, um ou dois anos após embarcarem nesta vida, antigos "simples plebeus" estejam cobertos de ouro e itens mágicos. Muitos nunca mais voltam para os locais de onde vieram, abraçando totalmente a vida agitada e glamorosa.

Outros fazem questão de nunca esquecer suas origens.

O guerreiro pobre é o campeão do povo comum, defensor dos aldeões e protetor dos plebeus. Um lutador que mantém o estilo de vida humilde que possuía antes de ser um aventureiro — mas voluntariamente, e com ainda mais restrições. Acredita que a adversidade o torna mais forte. Por isso, recusa-se a desfrutar dos luxos que seus companheiros tanto apreciam, e pode chegar a colocar a própria sobrevivência em risco, por orgulho abnegado. Mesmo que seja considerado tolo ou teimoso, não fraqueja. Afinal, milhares de artonianos vivem nessas condições por obrigação, e não reclamam.

Alguns guerreiros pobres são devotos de divindades, e fazem seus votos de pobreza perante elas. Outros extraem poder e força de vontade de si mesmos e de seus compatriotas. Não importa: todos são igualmente dedicados a este caminho inclemente. Quase todos têm alguma desconfiança de autoridades, mas nem sempre são rebeldes que querem derrubar as monarquias... Só na maior parte das vezes.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guerreiro pobre, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +4.
- **Perícias:** 8 graduações em Ofício (qualquer).
- **Talentos:** Ao Sabor do Destino, Autossuficiente.

Guerreiro Pobre

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Voto de pobreza, poder plebeu +2
2º	+2	Poder da simplicidade +1, resoluto (CA *ou* dano)
3º	+3	Poder plebeu +2, empatia com o povo
4º	+4	Poder da simplicidade +2, recursos de plebeu
5º	+5	Poder plebeu +2, virar-se sozinho
6º	+6	Poder da simplicidade +3
7º	+7	Poder plebeu +2
8º	+8	Poder da simplicidade +4, recursos de plebeu
9º	+9	Poder plebeu +2, resoluto (CA *e* dano)
10º	+10	Corpo duro, coração mole, poder da simplicidade +5

Características de Classe

Pontos de Vida: um guerreiro pobre recebe 6 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Voto de Pobreza: o guerreiro pobre abre mão de quase todos os seus bens materiais — ou então apenas permanece na humildade, quando nunca teve bens materiais dos quais abrir mão. Você pode escolher *uma* arma ou armadura com valor máximo de 100 TO. Esta será sua única posse digna de nota. De resto, você pode ter roupas simples, uma mochila, um cantil e rações para alguns dias, mas nada mais que isso. Você deve receber sua parte do tesouro em quaisquer aventuras, e doar toda ela a igrejas, instituições de caridade ou a alguma aldeia pobre. Você não pode aceitar itens "emprestados", nem mesmo poções (sejam de cura ou de qualquer outro tipo). Você *pode* aceitar que colegas ajudem-no ou curem-no com magias. Se seus companheiros reclamarem de sua teimosia, você deve permanecer estoico e continuar recusando poções e itens, arcando com as consequências.

Caso viole seu voto de pobreza, você perde todas as suas habilidades de classe imediatamente, e continua sem elas durante um mês após ter se desfeito dos itens excessivos.

Poder Plebeu: você extrai força de seu próprio orgulho, não precisando depender de objetos. Você recebe um bônus de +2 em uma habilidade básica à sua escolha. A cada dois níveis, você recebe outro bônus de +2, que pode aplicar na mesma habilidade (os bônus se acumulam) ou em outra.

Poder da Simplicidade: sua arma ou armadura recebe habilidades especiais à medida que você sobe de nível. No 2º nível, escolha entre um bônus mágico de +1 ou um poder especial equivalente, tirado da lista encontrada no Capítulo 10 de *Tormenta RPG*. A cada dois níveis, você recebe outro bônus de +1 ou poder especial equivalente. Você pode "economizar" estes poderes, para obter poderes equivalentes a bônus de +2, +3, etc.

Resoluto: sua força de vontade (ou teimosia...) é mais poderosa que qualquer bugiganga cara. A partir do 2º nível, na primeira rodada de qualquer combate, faça um teste de Vontade contra CD 15. Se você for bem-sucedido, recebe um bônus em CA *ou* jogadas de dano (à sua escolha) igual à margem pela qual teve sucesso no teste. Por exemplo, se obteve um resultado 22, recebe um bônus de +7 em CA ou dano. A partir do 9º nível, este bônus se aplica a CA *e* dano.

Empatia com o Povo: a partir do 3º nível, você começa a ser reconhecido como um verdadeiro campeão das pessoas comuns, alguém que enfrenta as adversidades sem recorrer a

privilégios. Você recebe um bônus de +5 em todos os testes de perícias baseadas em Carisma quando interage com pessoas comuns (aldeões, plebeus, pequenos comerciantes, etc.).

Recursos de Plebeu: aldeões sabem tratar dos próprios animais, consertar as próprias roupas e fazer a própria comida, pois não podem contratar outros para fazer isso por eles. Você recebe Treino em Perícia (qualquer) no 4° e 8° níveis.

Virar-se Sozinho: o guerreiro pobre não precisa de esmolas, e insiste que qualquer ajuda deve ser destinada aos menos favorecidos — nunca a ele mesmo. Você recebe um bônus de +5 em testes de Cura para curar a si mesmo e em testes de Sobrevivência para encontrar comida ou abrigo para si mesmo. Além disso, nunca sofre penalidades por não ter um kit de ferramentas para qualquer perícia.

Corpo Duro, Coração Mole: o guerreiro pobre tolera muitos golpes, mas não consegue tolerar atos de maldade ou injustiças. No 10º nível, sempre que você testemunhar inocentes (de preferência plebeus) ameaçados ou prejudicados de forma injusta, você recebe um bônus de +10 em iniciativa para entrar em combate e corrigir a situação.

Gigante Furioso

Os bárbaros aprendem a usar a fúria para impulsioná-los em combate. Treinam a mente para que sua própria ira conceda-lhes a capacidade de realizar grandes feitos. Mas alguns fazem mais do que isso. Para eles, a fúria manifesta-se fisicamente. Deforma seu corpo, transformando-os em verdadeiros monstros do combate.

São os gigantes furiosos.

Gigantes furiosos são raros, mesmo entre as tribos mais selvagens de Arton. Sua existência é considerada um mito por muitos guerreiros e até mesmo estudiosos. Contudo, são reais. Alguns adquirem suas capacidades através de contaminação por magia. Outros entram em comunhão com entidades extraplanares (ou demônios...) que lhes concedem poder em troca de um corpo hospedeiro. Outros ainda simplesmente desenvolvem esta capacidade, sem saber como ou por quê.

De qualquer forma, o gigante furioso é claramente sobrenatural. Sua fúria emana como uma aura ao seu redor, afetando até mesmo os objetos que carrega. Não é um estado mental, mas um fenômeno tão palpável quanto uma chama ou um relâmpago.

A maioria dos gigantes furiosos tem como único objetivo e talento destruir. E a maioria de seus oponentes aprende a ficar fora de seu caminho — ou não vive muito para se arrepender.

Pré-Requisitos

Para se tornar um gigante furioso, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Habilidades: Con 17.

Bônus Base de Ataque: +6.

Especial: habilidade de classe fúria.

Gigante Furioso

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Fúria dos gigantes
2º	+2	Golpes pesados
3º	+3	—
4º	+4	Intimidar a morte
5º	+5	Fúria dos titãs
6º	+6	Terremoto da fúria
7º	+7	Revide
8º	+8	—
9º	+9	Fúria assassina
10º	+10	Fúria dos colossos

Características de Classe

Pontos de Vida: um gigante furioso recebe 6 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Fúria dos Gigantes: você transcende a simples fúria mental e passa a encarnar o desejo de destruição em seu corpo, tornando-se um avatar da ira. Sempre que você usa fúria, aumenta uma categoria de tamanho (de Médio para Grande, de Grande para Enorme e assim por diante). Seu equipamento aumenta junto com você. O aumento de tamanho fornece +4 de Força, aumento no dano das armas e alcance natural, mas impõe penalidades nas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Furtividade. Para o aumento no dano das armas, consulte o Capítulo 7 de *Tormenta RPG*. Para o alcance natural e penalidades em jogadas de ataque, CA e testes de Furtividade, consulte o Capítulo 9 de *Tormenta RPG*. Você ainda ganha os modificadores normais de fúria (+2 nas jogadas de ataque e dano, redução de dano 1, –2 na classe de armadura). Você volta ao tamanho normal quando sua fúria acaba.

Golpes Pesados: seu tamanho e volume são tão grandes que seus oponentes mal conseguem aguentar parados! A partir do 2° nível, enquanto estiver em fúria, você pode iniciar uma manobra empurrar como uma ação livre sempre que acertar um ataque corpo-a-corpo em um oponente. Contudo, você não se desloca durante a manobra, apenas o oponente se move.

Intimidar a Morte: a partir do 4° nível, você parece capaz de assustar a própria morte com sua fúria. Enquanto estiver em fúria, você recebe os efeitos do talento Duro de Matar. Caso já o possua, você recebe um uso adicional (ou seja, pode ignorar o dano de dois golpes que iriam reduzi-lo a 0 ou menos PV).

Fúria dos Titãs: no 5º nível, sua fúria lhe concede tamanho monstruoso, fazendo com que você se torne o terror de soldados e aldeias. Sempre que você usa fúria, aumenta *duas* categorias de tamanho. Este aumento de tamanho fornece +8 de Força, além de todos os outros modificadores relacionados a aumento de tamanho (veja fúria dos gigantes).

Terremoto da Fúria: seu tamanho impressionante é capaz de abalar o próprio terreno onde você pisa. A partir do 6º nível, quando estiver em fúria, você pode usar uma ação de movimento para pisotear o chão. Ao fazer isso, você inicia uma manobra de derrubar contra todas as criaturas que estejam pisando no chão num raio de 6m.

Revide: quando está tomado pela fúria, você não tolera a audácia dos que ousam desafiá-lo! A partir do 7º nível, enquanto estiver em fúria, sempre que você sofrer um acerto crítico, recebe um bônus cumulativo de +2 em jogadas de ataque e dano. Este bônus dura até sua fúria acabar.

Fúria Assassina: no 9º nível desta classe de prestígio, você aprende o verdadeiro êxtase da carnificina. Você aumenta a margem de ameaça de todos os seus ataques em um ponto enquanto estiver em fúria. Além disso, sempre que você fizer um acerto crítico enquanto estiver em fúria, prolonga a duração da sua fúria por duas rodadas.

Fúria dos Colossos: no 10º nível, sua fúria lhe concede tamanho mítico, fazendo com que você possa enfrentar dragões, hidras e krakens de igual para igual. Sempre que você usa fúria, aumenta *três* categorias de tamanho. Este aumento de tamanho fornece +12 de Força, além de todos os outros modificadores relacionados a aumento de tamanho (veja fúria dos gigantes).

Mestre Bêbado

Os artistas marciais são vistos como tipos sérios, disciplinados e frugais. Seus mosteiros são lugares onde a vida é dura, mas repleta de harmonia. Contudo, existem vários estilos de combate desarmado. Vários tipos de monges. Um dos mais inusitados é o mestre bêbado.

O mestre bêbado é um artista marcial que usa a embriaguez para surpreender e confundir seus inimigos. Mas sua mente matreira vai ainda mais longe: ele estuda os movimentos dos bêbados, seu andar trôpego e seu cambalear imprevisível, incorporando-os a um estilo cuidadosamente planejado. Ou seja, nunca se sabe quando está mesmo embriagado e quando está fingindo!

O mestre bêbado não é sisudo — afinal, é impossível se levar muito a sério ao lutar com este estilo solto e quase cômico. Ele entra em combate com expressão tola, trocando as pernas e com olhos desfocados. Faz piadas (enrolando a língua) e finge nem notar alguns adversários. Esta fachada é uma das chaves para seu poder: cada movimento é inesperado, cada técnica, uma surpresa. Às vezes, nem mesmo ele sabe se está brincando ou lutando a sério!

Alguns monges olham o mestre bêbado com desaprovação. Mas ele não se incomoda — apenas lhes oferece um gole.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre bêbado, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Acrobacia 8 graduações, treinado em Enganação.

Talentos: Tolerância.

Especial: habilidade de classe dano desarmado.

Características de Classe

Pontos de Vida: um mestre bêbado recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Combustível: o mestre bêbado não se separa de sua bebida. Você deve carregar sempre consigo uma garrafa, odre, jarra ou qualquer outro recipiente cheio de bebida forte. Deste recipiente você toma os "goles" necessários para certas habilidades. Um recipiente comporta 5 goles antes que precise ser reabastecido. Você pode levar consigo no máximo um recipiente — se levar mais do que um recipiente, o volume irá prejudicar seus movimentos (conta como usar armadura). Sempre que uma habilidade de classe citar que você precisa tomar um gole, ela só pode ser usada enquanto você tiver acesso a seu recipiente e ele ainda tiver goles suficientes.

Dano Desarmado: níveis de mestre bêbado acumulam-se com níveis de monge para determinar a habilidade dano desarmado. Assim, um monge 6/mestre bêbado 2 tem dano desarmado 1d10, como se fosse um monge de 8° nível.

Lógica Alcoólica: quando o mestre bêbado entra em combate, ninguém sabe como ele vai lutar, nem ele mesmo! No início de cada rodada, role 1d6 para determinar o bônus que você terá durante a rodada.

1) Nenhum bônus.

2) +2 em jogadas de ataque.

3) +2 em jogadas de dano.

4) 10 PV temporários.

5) +2 em CA.

6) +3 em testes de resistência.

Estes efeitos duram até o início da próxima rodada, quando você deve rolar de novo.

Mestre Bêbado

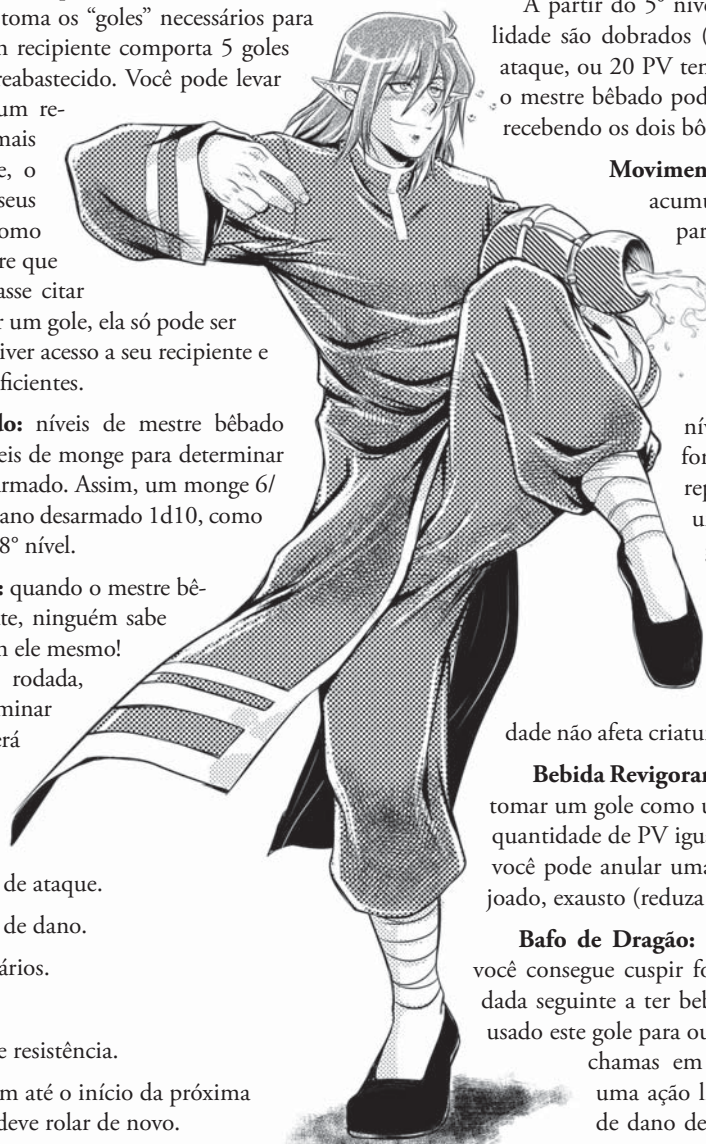
Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Combustível, dano desarmado, lógica alcoólica, movimento ágil
2º	+2	Bafo de troll
3º	+3	Bebida revigorante
4º	+4	—
5º	+5	Lógica alcoólica (bônus dobrado)
6º	+6	Bafo de dragão
7º	+7	Luta ridícula
8º	+8	—
9º	+9	Pausa para o trago
10º	+10	Lógica alcoólica (dois bônus)

A partir do 5° nível, todos os bônus por esta habilidade são dobrados (por exemplo, +4 em jogadas de ataque, ou 20 PV temporários). Por fim, no 10° nível, o mestre bêbado pode rolar duas vezes a cada rodada, recebendo os dois bônus.

Movimento Ágil: níveis de mestre bêbado acumulam-se com níveis de monge para determinar a habilidade movimento ágil. Assim, um monge 6/mestre bêbado 3 tem movimento ágil +10, como se fosse um monge de 9° nível.

Bafo de Troll: a partir do 2° nível, você pode expelir uma baforada de hálito horrível que causa repulsa em seus oponentes. Como uma ação padrão, você toma um gole de seu recipiente e obriga um oponente adjacente a fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do seu nível + mod. Con). Se ele falhar, fica enjoado por duas rodadas. Esta habilidade não afeta criaturas sem um valor de Constituição.

Bebida Revigorante: a partir do 3° nível, você pode tomar um gole como uma ação padrão e recuperar uma quantidade de PV igual ao seu nível. Como alternativa, você pode anular uma condição abalado, confuso, enjoado, exausto (reduza para fatigado), fatigado ou lento.

Bafo de Dragão: seu hálito tem tanto álcool que você consegue cuspir fogo! A partir do 6° nível, na rodada seguinte a ter bebido um gole (mesmo que tenha usado este gole para outra habilidade), você pode cuspir chamas em uma criatura a até 6m, como uma ação livre. A criatura sofre 6d6 pontos de dano de fogo, com direito a um teste de

Artes e Bêbados

O mestre bêbado é feito sob medida para o monge clássico, descrito em *Tormenta RPG*. Contudo, talvez você queira usá-lo em conjunto com alguma das variantes de monge apresentadas neste livro. O problema é que nenhuma das três concede os pré-requisitos necessários!

Com autorização do mestre, você pode substituir o pré-requisito de dano desarmado por rajada de golpes, e trocar a habilidade dano desarmado por rajada de golpes cumulativa, para um monge das armas/mestre bêbado. Da mesma forma, pode substituir o pré-requisito de movimento ágil por bônus na CA, e trocar a habilidade movimento ágil por bônus na CA cumulativo, para um monge espiritual/mestre bêbado ou monge suave/mestre bêbado.

Reflexos (CD 10 + metade do seu nível + mod. Con) para reduzir o dano à metade.

Luta Ridícula: a partir do 7° nível, você se torna um bobo da corte no campo de batalha... Ou pelo menos é o que seus inimigos pensam. No início de cada turno, você pode escolher um inimigo e fazer um teste de Enganação (oposto pela Intuição dele) como uma reação. Caso você seja bem-sucedido, ele o subestima, achando que está bêbado demais para oferecer grande perigo. Este inimigo então só pode usar ataques comuns contra você durante a rodada. Não pode usar nenhuma habilidade de raça ou de classe, talento, magia, carga de item mágico, etc. Você pode usar esta habilidade uma vez por combate por oponente. Ela só funciona com criaturas inteligentes (Int 3 ou mais).

Pausa para o Trago: a partir do 9° nível, você pode beber no meio da luta para recuperar sua concentração. Com uma ação completa, tome um gole do seu recipiente. Depois disso você pode escolher o efeito da habilidade lógica alcoólica por 4 rodadas. Além disso, você aumenta em +4 a CD das habilidades bafo de troll e bafo de dragão pelas mesmas 4 rodadas.

Pequeno Campeão

Certas raças podem se ver em grande desvantagem em Arton. Num mundo de problemas como este, criaturas gigantescas — ou apenas "normais" — muitas vezes dominam os povos menores e mais frágeis. Desde os halflings de Hongari, sob pesadas taxas impostas pelo reino de Portsmouth, até os goblins dos ermos, escravizados por hobgoblins e bugbears, as raças pequenas são vítimas preferidas dos covardes.

Mas elas têm seus próprios campeões.

O pequeno campeão é um membro de um destes povos, treinado nas artes da guerra para defender os seus. Concentra-se em táticas e manobras para vencer inimigos agigantados, mas também é capaz de lutar contra quaisquer outros. Usa seu tamanho como vantagem, em vez de penalidade.

Muitas vezes, é empregado em aldeias ou cidades como xerife ou guarda-costas de alguém importante. Também existem unidades de pequenos campeões em grandes comunidades de raças pequenas, atuando como batedores e patrulheiros avançados. Além disso, é comum que pequenos campeões juntem-se a grupos de aventureiros, para vingar os seus ou apenas corrigir injustiças.

Nem todos os pequenos campeões são nobres e idealistas. Alguns usam suas capacidades para dominar e oprimir povos maiores, tornando-se tiranos ainda mais cruéis do que eles. Contudo, estes são minoria. A maior parte destes lutadores deseja apenas defender suas terras — ou quaisquer outros inocentes na mesma situação.

Pré-Requisitos

Para se tornar um pequeno campeão, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: treinado em Cavalgar.

Talentos: Ataque Poderoso.

Especial: tamanho Pequeno ou menor.

Características de Classe

Pontos de Vida: um pequeno campeão recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Caçador de Gigantes: a primeira coisa que um pequeno campeão aprende é atingir oponentes maiores onde dói mais. O pequeno campeão recebe um bônus nas jogadas de ataque e dano contra inimigos maiores que ele. O bônus exato depende do tamanho do inimigo: +1 contra inimigos Médios, +2 contra inimigos Grandes ou Enormes e +3 contra inimigos Descomunais ou Colossais.

No 3º nível, e a cada três níveis seguintes, estes bônus aumentam em +1 (ou seja, no 3º nível, passam para +2 contra inimigos Médios, +3 contra inimigos Grandes ou Enormes e +4 contra inimigos Descomunais ou Colossais).

Cão Companheiro: no 2° nível, o pequeno campeão recebe uma montaria especial, como se fosse um paladino com seu nível de personagem. Contudo, só pode escolher um cão de guarda (veja o Capítulo 3 de *Tormenta RPG*). O cão evolui junto com o personagem, como se ele fosse um paladino.

Pequeno e Esquivo: o pequeno campeão treina para escapar dos grandalhões. A partir do 4° nível, ele não recebe mais penalidades por tamanho para fazer ou resistir a manobras de combate. Por exemplo, se um oponente Grande tentar agarrá-lo, ainda recebe bônus por seu tamanho, mas o pequeno campeão não recebe penalidades pelo seu.

A partir do 8° nível, esta habilidade torna-se mais poderosa. O pequeno campeão nega quaisquer bônus por tamanho em manobras de combate realizadas contra ele mesmo.

Pequeno Campeão

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Caçador de gigantes (+1/+2/+3)
2º	+2	Cão companheiro
3º	+3	Caçador de gigantes (+2/+3/+4)
4º	+4	Pequeno e esquivo (anula penalidades)
5º	+5	Pequeno e letal
6º	+6	Caçador de gigantes (+3/+4/+5)
7º	+7	Ferroada
8º	+8	Pequeno e esquivo (anula bônus)
9º	+9	Caçador de gigantes (+4/+5/+6)
10º	+10	Exterminador de gigantes

Pequeno e Letal: no 5° nível, o pequeno campeão aprende uma manobra devastadora contra oponentes maiores. Como uma ação de movimento, ele pode fazer um teste de Acrobacia, oposto pelo teste de Reflexos de um inimigo adjacente de tamanho Médio ou maior. Caso seja bem-sucedido, o pequeno campeão passa a ocupar o mesmo espaço do oponente no campo de batalha (no meio de suas pernas, pendurado em suas costas, etc.). O pequeno campeão recebe camuflagem contra os ataques deste inimigo, e este inimigo conta como desprevenido contra os ataques do pequeno campeão. O oponente pode gastar uma ação de movimento para fazer um novo teste de Reflexos. Caso seja bem-sucedido, expulsa o pequeno campeão do seu espaço, deixando-o adjacente.

Ferroada: a partir do 7° nível, o pequeno campeão sabe ferir os grandalhões. Contra oponentes Médios, suas armas contam como armas de tamanho Médio. Contra oponentes Grandes ou maiores, contam como armas de tamanho Grande.

Exterminador de Gigantes: no 10° nível, o pequeno campeão se torna o pesadelo de criaturas gigantes. Seus ataques têm margem de ameaça aumentada em +1 contra oponentes Médios, +2 contra oponentes Grandes ou Enormes e +3 contra oponentes Descomunais ou Colossais.

Samurai do Vulcão

O samurai é um guerreiro honrado — mas isso não significa que seja bondoso. Muitas vezes, no serviço a seu senhor, um samurai é obrigado a cometer atos implacáveis, talvez até mesmo malignos. Ele pode se arrepender, mas obedecer mesmo assim... Até condicionar-se a não se arrepender mais.

O samurai do vulcão é um destes guerreiros, para quem os fins sempre justificam os meios. No passado, samurais do vulcão eram mesmo treinados nos vulcões de Tamu-ra, um ambiente inclemente e letal, de onde apenas os mais fortes saíam. Hoje em dia, muitas vezes este treinamento é feito em peregrinação por Arton, buscando os vulcões mais perigosos do mundo. Não é incomum que os candidatos acabem em Sckharshantallas, num "treino" mais mortal que qualquer batalha.

Samurais do vulcão nem sempre são vilões. Muitas vezes abraçam a brutalidade e insensibilidade como um verdadeiro sacrifício — se alguém entre os servos de seu lorde precisa ser assim, que seja ele. Há certa honra inerente a este caminho: o samurai do vulcão não esconde o que existe em sua alma, não finge ser cortês e benevolente. Seus poderes deixam claro seu treinamento, e todos aqueles que conhecem esta tradição podem adivinhar seu caráter.

Para o samurai do vulcão, a vida é morte, o fogo é um alívio. É uma existência soturna e violenta, mas alguém precisa abraçá-la.

Pré-Requisitos

Para se tornar um samurai do vulcão, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7.

Tendência: não Bondosa.

Especial: habilidade de classe espadas ancestrais.

Samurai do Vulcão

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Pupilo do vulcão, espadas ancestrais
2º	+2	Empunhadura flamejante (+1d6)
3º	+3	Olhar de fogo
4º	+4	Invocar as chamas
5º	+5	Empunhadura flamejante (+2d6)
6º	+6	Rosto de fogo
7º	+7	Cauterizar
8º	+8	Empunhadura flamejante (+3d6)
9º	+9	Abraço do vulcão
10º	+10	Mestre do vulcão

Características de Classe

Pontos de Vida: um samurai do vulcão recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Pupilo do Vulcão: seu treinamento deixou-o resistente a chamas. Você recebe resistência a fogo 10.

Espadas Ancestrais: níveis de samurai do vulcão acumulam-se com níveis de samurai para determinar a habilidade espadas ancestrais. Assim, um samurai 7/samurai do vulcão 2 tem espadas ancestrais +5, como se fosse um samurai de 9° nível.

Empunhadura Flamejante: seus golpes são tão velozes que criam faíscas e chamas! No 2º nível, seus ataques causam +1d6 de dano de fogo. O dano adicional aumenta para +2d6 no 5º nível e para +3d6 no 8º nível.

Olhar de Fogo: seu olhar faz mais do que provocar medo. A partir do 3º nível, quando você usa a habilidade olhar assustador e é bem-sucedido no teste de Intimidar, seu alvo sofre dano não letal igual ao seu nível de personagem (além de ficar abalado).

Invocar as Chamas: a partir do 4° nível, você pode invocar o poder do fogo para si, tornando-se um verdadeiro demônio flamejante. Como uma ação padrão, você pode ficar coberto de chamas. Você adquire imunidade a fogo. Além disso, qualquer criatura que o ataque em corpo-a-corpo sofre 2d6+3 pontos de dano de fogo. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, e ela dura um minuto.

Rosto de Fogo: quem olha em seus olhos vê fúria, destruição e morte! A partir do 6° nível, você pode usar seu olhar de fogo como uma ação livre, mas apenas uma vez por rodada.

Cauterizar: você é capaz de usar o poder das chamas para queimar seus ferimentos, impedindo sangramento — ao mesmo tempo em que deixa seus inimigos horrorizados. A partir do 7° nível, você pode usar uma ação padrão para "queimar" um ferimento, recuperando 3d8+3 PV. Quando fizer isso, todas as criaturas inteligentes a até 9m devem fazer um teste de Vontade contra CD 15. Em caso de falha, ficam pasmas por uma rodada. Você pode utilizar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

Abraço do Vulcão: as chamas agarram seus inimigos, recusando-se a soltá-los. A partir do 9º nível, sempre que você causar dano de fogo em um inimigo, ele continua queimando, sofrendo 2d6 pontos de dano de fogo por rodada. Seu inimigo pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Reflexos contra CD 15 para apagar as chamas.

Mestre do Vulcão: você dominou o poder da destruição. No 10º nível, quando acerta um ataque corpo-a-corpo, você pode causar uma explosão centrada no oponente que acabou de sofrer o ataque. A explosão causa 14d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 9m (incluindo o oponente que sofreu o ataque e você). Um teste de Reflexos contra CD 20 + seu modificador de Sabedoria reduz o dano à metade.

Saqueador Selvagem

Muitas vezes, a palavra "bárbaro" é usada por puro preconceito. Mas também existem aqueles que se encaixam com perfeição no rótulo. Aqueles que encarnam o conceito de "barbárie".

São os saqueadores selvagens.

O saqueador selvagem é uma espécie de swashbuckler entre os bárbaros. Nem todos são membros de povos primitivos — muitos vêm da "civilização". E não são ignorantes ou bestiais. Pelo contrário, costumam ser viajados e bem-informados sobre o mundo. O que os diferencia (e torna-os o terror de muitas comunidades) é seu apetite insaciável por luta, aventura, perigo e principalmente lucro.

Saqueadores selvagens descem de montanhas (especialmente as Uivantes e Sanguinárias), entram em barcos e saqueiam cidades costeiras, emergem das florestas, surgem de cavernas subterrâneas... Sempre com o intuito de tomar o que é dos outros. Sejam tesouros, animais, comida ou mesmo mulheres e homens interessantes, eles não hesitam em roubar. Alguns são sanguinários, massacrando e destruindo tudo pela frente na sua sanha gananciosa. Outros, mais controlados, evitam matar, considerando os saques apenas uma espécie de jogo. Estes últimos muitas vezes se surpreendem quando suas vítimas guardam rancor: por que simplesmente não invadem outras terras e roubam também?

Saqueadores selvagens vivem para o momento. Nunca param muito tempo no mesmo lugar, tendo amigos, amantes, contatos e inimigos em cada porto, cada aldeia. São igualmente amados e odiados: os taverneiros agradecem aos deuses quando um saqueador selvagem decide passar a noite em seu estabelecimento, pois invariavelmente gasta quantias monumentais de ouro. Às vezes, o saqueador selvagem tem até mesmo um pouco de coração mole, ajudando orfanatos e pessoas menos favorecidas. Contudo, a taverna pode acabar queimada no final da noite, por uma simples briga. O orfanato pode acabar em ruínas, se a clériga responsável fizer o comentário errado. Caso se arrependa, o saqueador selvagem pode pedir desculpas e tentar consertar seu erro. Ou talvez simplesmente se esqueça disso, partindo para uma próxima aventura sem olhar para trás.

Muitos grupos de aventureiros desconfiam de saqueadores selvagens. Alguns, contudo, acolhem-nos, por seu bom humor, disposição para a batalha e coragem. Mas quase sempre haverá alguma briga quando um saqueador selvagem está por perto. O truque é não levar nada muito a sério, ou então responder na mesma moeda: atacando, bebendo e rindo.

Pré-Requisitos

Para se tornar um saqueador selvagem, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: treinado em Atletismo.

Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Tendência: Caótica.

Características de Classe

Pontos de Vida: um saqueador selvagem recebe 6 PV (+ mod. Con) por nível.

Saqueador Selvagem

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Voracidade 1/dia
2º	+2	Bárbaro cosmopolita
3º	+3	Amor pelo saque (usar armas e armaduras)
4º	+4	Dançar de armadura
5º	+5	Voracidade 2/dia
6º	+6	Infame
7º	+7	Voracidade maior
8º	+8	Amor pelo saque (item mágico)
9º	+9	Voracidade 3/dia
10º	+10	Morrer lutando

Habilidades de Classe

Voracidade: o que diferencia o saqueador selvagem de outros lutadores é o apetite pelo lucro. A partir do 1° nível, você pode entrar em um estado de voracidade, semelhante à fúria do bárbaro. Você só pode entrar em voracidade quando houver saque à vista — na forma de itens a serem tomados de inimigos, baús de tesouro no fundo da sala, etc. Se você souber que não pode ficar com o produto do saque (digamos que tenha sido contratado para recuperar um item mágico, e o próprio item é o único saque à vista), não pode entrar em voracidade.

Enquanto estiver em voracidade, você torna-se mais rápido, ágil e ansioso pelo combate. Você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque e CA e aumenta seu deslocamento em +3m.

A voracidade dura até o final do combate. No final do combate, calcule quantos TO você recebeu. Se esta quantidade for menor que 50 x seu nível de personagem, você se torna moroso e abatido. Fica fatigado por 1d4 dias, durante os quais não pode usar voracidade. Caso o valor do saque seja igual ou maior que 50 x seu nível, você não sofre nenhum efeito negativo.

Você pode usar voracidade uma vez por dia no 1° nível, e ganha um uso adicional por dia no 5° e 9° níveis.

Bárbaro Cosmopolita: o saqueador selvagem pode ser um brutamontes — mas é um brutamontes viajado. No 2º nível, você se torna alfabetizado ou aprende um idioma adicional, à sua escolha.

Amor pelo Saque: para o saqueador selvagem, um objeto não tem tanto valor se for comprado de forma honesta. Muito melhor é obtê-lo como um guerreiro, roubando-o! A partir do 3º nível, você pode usar qualquer arma ou armadura que tenha saqueado (tomando-as de inimigos caídos, tirando-as de um armorial após vencer guardas, etc.), como se soubesse usá-la. Caso você apenas furte os objetos (surrupiando-os furtivamente, sem combate), esta habilidade não se aplica.

A partir do 8° nível, seu amor pelo saque aumenta ainda mais. Você pode usar um item mágico adicional, desde que ele seja obtido em um saque.

Dançar de Armadura: saqueadores selvagens são lutadores ágeis. Além disso, muitas vezes navegam pelo mar, escalam montanhas ou esgueiram-se nas sombras para viajar até o local do saque. A partir do 4° nível, qualquer armadura que você esteja usando tem seu bônus máximo de Destreza aumentado em 2, e sua penalidade de armadura diminuída em 2.

Infame: um saqueador selvagem acaba sendo notório, mesmo que não queira. A partir do 6º nível, sempre que você chegar a um lugar novo, role 1d6 para verificar se conhece alguém lá. Compare o resultado à tabela abaixo.

1 Inimigo: PdM com atitude hostil. Conhece seu passado e vai fazer de tudo para tornar sua vida um inferno.

2) Nenhum conhecido.

3) Contato comercial: PdM com atitude indiferente que pode ajudá-lo em algo em troca de dinheiro, e não vai traí-lo.

4) Ex-companheiro: PdM com atitude amistosa, que já lutou ao seu lado. Pode ajudá-lo se for de seu interesse.

5) Amigo poderoso: PdM com atitude amistosa. Um ex--companheiro que ascendeu a uma posição de poder (capitão da guarda, tesoureiro, etc.). Pode tornar sua vida mais fácil neste local.

6) Irmão em armas ou ex-amante: PdM com atitude prestativa. Um amigo muito querido, ou um(a) ex-amante ainda apaixonado(a) por você. Pode fazer quase qualquer favor, sem exigir nada em troca.

O mestre pode criar uma ficha completa para o PdM ou apenas definir as estatísticas relevantes. Por exemplo, um amigo que irá ajudar em um teste de perícia precisa apenas de seu bônus nesta perícia; um irmão em armas que irá participar de um combate precisa apenas de classe de armadura, pontos de vida, bônus de ataque e dano. Para definir estatísticas rapidamente, use as estatísticas do saqueador com +1d6–4 (ou seja, as estatísticas do PdM serão iguais do saqueador com –3, –2, –1, 0, +1 ou +2).

O PdM não deixará o local onde está para acompanhar o grupo ou prejudicar o saqueador, a menos que o mestre decida em contrário. Em geral, sua participação no jogo se limita a uma cena ou 1d6 dias.

Voracidade Maior: no 7° nível, sua voracidade melhora. Você recebe um bônus de +3 em jogadas de ataque e CA e aumenta seu deslocamento em +6m quando estiver em voracidade.

Morrer Lutando: um dos maiores medos dos saqueadores selvagens é morrer sem lutar. A maioria deles acredita que, a menos que estejam em combate, nunca poderão entrar nos Reinos de seus deuses patronos. Uma vez por dia, quando sofrer um ataque que vá deixá-lo com menos de 0 PV, você pode realizar um ataque com um bônus de +4 na jogada de ataque e dano dobrado, como uma reação, contra o atacante. Se não estiver adjacente ao inimigo, pode andar até 9m, também como uma reação, para alcançá-lo. Caso você vá cair a menos de 0 PV por algo além de um ataque (doença, armadilha), pode ignorar este dano, também uma vez por dia.

Soldado Veterano

Combatentes assumem muitos títulos e postos pomposos. Exaltam seu treinamento, gabam-se de haver praticado exóticas artes marciais. Mas a espinha dorsal da guerra em Arton são os soldados. Os homens "simples" que empunham espadas, escudos e machados. Muitos abandonam este caminho ao adquirir experiência, optando por práticas mais vistosas.

Mas o soldado veterano permanece firme.

O soldado veterano é a elite dos guerreiros. Mais do que apenas um combatente com muitas batalhas nas costas, é alguém que se especializou a fundo nas táticas de infantaria, estudando-as e praticando-as tanto quanto o mais dedicado acadêmico. Abrindo mão de ambições, postos de comando e até mesmo maiores poderes, o soldado veterano torna-se um exemplar inigualável de tudo que há de melhor nos exércitos artonianos: força, disciplina, lealdade.

A diferença entre um guerreiro comum e um soldado veterano está na mentalidade. Na maneira como enxergam a vida. O soldado veterano não deseja ser nobre. Não dá ordens, apenas as cumpre. Não possui estandarte, ostentando o brasão de seu senhor, seu pelotão ou mesmo de seus companheiros.

Alguns desprezam este caminho abnegado e prático. Mas, quando precisam de ajuda, o soldado veterano apenas salva suas peles, então sorri quando eles pedem desculpas.

Pré-Requisitos

Para se tornar um soldado veterano, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Tendência: qualquer Leal.

Talentos: Foco em Arma (qualquer).

Especial: não pode ter os talentos Comandar e Liderança, não pode ser um oficial ou nobre.

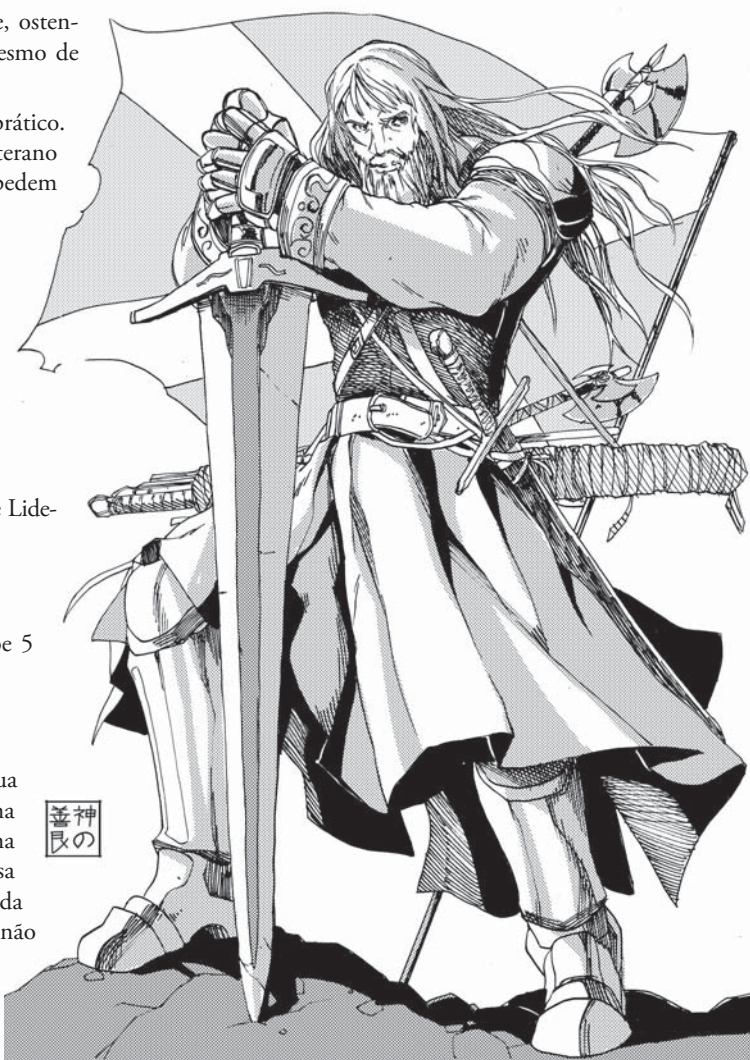
Características de Classe

Pontos de Vida: um soldado veterano recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Lealdade: todo soldado veterano entrega sua vida a algo maior que ele mesmo. Pode ser uma pessoa (um oficial, um nobre, um cliente), uma instituição (um exército, uma milícia) ou uma causa (como a lei em uma determinada cidade). Decida quem ou o quê é o foco de sua lealdade. Você não pode escolher focos vagos, como "fazer o bem", muito menos declarar lealdade a si mesmo! Certas habilidades de classe funcionam apenas quando você está combatendo para proteger o foco de sua lealdade, ou em nome dele. Caso haja dúvida, o mestre tem a palavra final sobre estas situações.

Soldado Veterano

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Lealdade, acima da própria vida, guerreiro até o fim
2º	+2	Técnica de luta
3º	+3	Irmão das armas
4º	+4	Lealdade inquestionável
5º	+5	Técnica de luta
6º	+6	Lealdade paranoica
7º	+7	Mais uma vez
8º	+8	Técnica de luta
9º	+9	Ainda não
10º	+10	Soldado perfeito

Acima da Própria Vida: você preza o foco de sua lealdade mais do que sua sobrevivência. Sempre que entrar em combate para defender o foco de sua lealdade, você recebe 1 ponto de ação adicional, que deve ser gasto até o final do combate, ou é perdido. Além disso, você recebe um bônus de +4 em manobras de combate contra oponentes que estejam tentando prejudicar o foco de sua lealdade (por exemplo, atacando um cliente se você for um guarda-costas, ou tentando fugir da lei se você for um miliciano). Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque contra estes inimigos, mas sofre uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque contra quaisquer outros inimigos enquanto o foco de sua lealdade estiver em risco.

Guerreiro Até o Fim: níveis de soldado veterano contam como níveis de guerreiro para satisfazer pré-requisitos de talentos e outras habilidades.

Técnica de Luta: no 2º, 5º e 8º níveis, você recebe um talento de combate adicional, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Irmão das Armas: a partir do 3º nível, você adquire uma familiaridade tremenda com vários tipos de armas. Todos os seus talentos que se aplicam a apenas uma arma (Foco em Arma, Especialização em Arma, etc.) passam a se aplicar a uma categoria de armas. Por exemplo, se você tem Foco em Arma (espada longa), passa a ter Foco em Arma (todas as espadas).

Lealdade Inquestionável: você não deve jamais trair o foco de sua lealdade, nem mesmo quando é forçado a isso. Você recebe um bônus de +8 em testes de Vontade contra efeitos ou magias que façam você prejudicar o foco de sua lealdade.

Lealdade Paranoica: dormir com um olho aberto, vasculhar todos os cantos e ficar em um estado de permanente prontidão são atividades que fazem parte do seu estilo de vida, para garantir que seus irmãos, batalhão ou cliente estejam em segurança. Você recebe um bônus de +8 em testes de Percepção e Iniciativa quando houver qualquer risco ao foco de sua lealdade.

Mais uma Vez: o soldado veterano não deixa algo tão trivial quanto sangramento em profusão ou membros dilacerados ficar em seu caminho. Uma vez por combate, quando estiver defendendo o foco de sua lealdade e cair com 0 ou menos PV, você recebe cura acelerada 5 por um minuto. A partir do 7º nível, você pode usar esta habilidade duas vezes por combate.

Ainda Não: em defesa de seus ideais, o soldado veterano é capaz de feitos que desafiam a compreensão. Quando você morrer defendendo o foco de sua lealdade, pode ressurgir 1d4 dias depois, tendo "escapado miraculosamente" da morte. Você recebe um bônus permanente de +2 em uma habilidade básica ao fazer isto. Contudo, só pode usar esta habilidade uma vez em toda a sua vida.

Soldado Perfeito: ao atingir o 10º nível, você torna-se o exemplo perfeito do que todo soldado deve ser — não fraqueja, não se abate, não desiste. Você pode rolar novamente qualquer teste de resistência recém realizado, desde que esteja a serviço do foco de sua lealdade. Se fizer isso você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Equipamentos

Do cavaleiro de armadura completa, carregando um verdadeiro arsenal, ao monge com uma ou duas armas e a roupa do corpo, todos os combatentes utilizam equipamento. Nesta seção você vai encontrar mais opções de equipamentos para combatentes — e para todos os personagens que queiram uma vantagem em batalha.

Aprimoramentos para Armas e Armaduras

Em Arton, itens mágicos são escassos. Contudo, as nações do Reinado e do Império de Tauron têm grandes artesãos. E eles são capazes de feitos incríveis, como armas extremamente afiadas ou armaduras muito pesadas, mas projetadas para não atrapalhar o usuário.

O livro básico *Tormenta RPG* traz armas, armaduras e escudos obras-primas. Esta seção traz novos aprimoramentos para estes itens. Bônus por aprimoramentos não são cumulativos entre si ou com magia — assim, uma *espada longa magistral +1* fornece +2 nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano.

Descrição dos Aprimoramentos

Obra-prima: como descrito no Capítulo 7 de *Tormenta RPG*.

Banhado a ouro: uma modificação favorita dos nobres pomposos ou aventureiros que acabaram de enriquecer. Um item banhado a ouro concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia. Contudo, o mestre pode mudar este bônus para uma penalidade de –2, caso o personagem esteja interagindo com pessoas que desprezam tal ostentação. Além disso, pode atrair a cobiça de ladrões.

Brutal: rebarbas, espinhos e até mesmo lâminas adicionais podem compor uma arma brutal. Ela concede um bônus de +1 nas rolagens de dano.

Cravejado de joias: é fácil ser persuadido por alguém opulento e orgulhoso o bastante para ostentar um item cravejado de joias. Concede um bônus de +2 em testes de Enganação. Ainda mais que um item banhado a ouro, um item cravejado de joias pode atrair a cobiça de ladrões.

Delicada: apenas os materiais mais leves foram usados nesta armadura ou escudo. As placas têm a espessura mínima necessária para oferecer a proteção que devem. Aumenta o bônus máximo por Destreza em +2.

Equilibrada: uma arma equilibrada é forjada com os materiais mais leves possíveis, para facilitar movimentos complexos. Ela fornece um bônus de +2 em testes de manobras (desarmar, separar, etc.).

Espinhos na armadura: uma armadura coberta de espinhos é uma visão impressionante — principalmente se cada espinho estiver banhado com o sangue dos inimigos! Se o usuário

Aprimoramentos	Efeito	Preço	Modificador na CD
Aprimoramentos para armas			
Obra-prima	+1 nas jogadas de ataque	+300 TO	+5
Brutal	+1 nas jogadas de dano	+600 TO	+5
Equilibrada	+2 em testes de manobras	+600 TO	+5
Magistral	+2 nas jogadas de ataque	+900 TO	+10
Precisa	+1 na margem de ameaça	+1.500 TO	+10
Maciça	+1 no multiplicador de crítico	+3.000 TO	+15
Aprimoramentos para armaduras e escudos			
Espinhos no escudo	Aumenta dano do escudo	+50 TO	+5
Espinhos na armadura	Causa dano com manobra agarrar	+300 TO	+5
Obra-prima	Diminui a penalidade de armadura em 1	+300 TO	+5
Reforçada	+1 na CA, aumenta a penalidade de armadura em 2	+600 TO	+5
Sob medida	Diminui a penalidade de armadura em 2	+900 TO	+10
Delicada	Aumenta o bônus máximo de Destreza em 2	+1.500 TO	+10
Polida	+2 na CA durante a primeira rodada	+1.500 TO	+10
Selada	+1 nos testes de resistência	+3.000 TO	+15
Outros aprimoramentos			
Banhado a ouro	+2 em testes de Diplomacia	+1.000 TO	+5
Cravejado de joias	+2 em testes de Enganação	+3.000 TO	+5
Macabro	+2 em testes de Intimidar, –2 em testes de Diplomacia	+300 TO	+5

agarrar ou for agarrado por uma criatura, causa uma quantidade de dano de perfuração nesta criatura igual ao seu modificador de Força. O dano é causado quando a manobra é feita e no início de cada turno do personagem, enquanto ela for mantida.

Espinhos no escudo: uma modificação mais comum que espinhos na armadura, espinhos no escudo aumentam o dano de um ataque com escudo em uma categoria (um escudo leve passa a causar 1d6 pontos de dano e um escudo pesado passa a causar 1d8 pontos de dano).

Magistral: confeccionada por um mestre, esta peça provavelmente é sua maior criação, o trabalho de uma vida. Uma arma magistral concede um bônus de +2 nas jogadas de ataque.

Polida: uma armadura ou escudo com este aprimoramento foi feita com metais reluzentes. Além de ser muito bonita, a luz refletida ofusca inimigos. Em ambientes iluminados, fornece um bônus de +2 na classe de armadura, mas apenas na primeira rodada de combate — após isso, os inimigos se acostumam ao reflexo.

Precisa: cuidado especial foi tomado ao temperar o aço desta arma, para que seu fio se mantenha sempre como uma navalha. A margem de ameaça da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser precisa e maciça.

Macabro: um item macabro é pintado com sangue seco, esculpido na forma de uma caveira ou decorado com pedaços de orelhas, dedos e olhos. Essa aparência assustadora fornece um bônus de +2 em testes de Intimidar, mas impõe uma penalidade de –2 em testes de Diplomacia.

Maciça: a arma foi feita com material denso, fazendo com que seus golpes tenham impacto terrível. O multiplicador de crítico da arma aumenta em 1 ponto. Uma arma não pode ser maciça e precisa.

Reforçada: placas adicionais, uma camada extra de cota de malha ou acolchoamento, proteção dobrada nas juntas e áreas vulneráveis... Uma armadura ou escudo com este aprimoramento concede um bônus de +1 em CA, mas sua penalidade por armadura ou escudo aumenta em +2. Pode ser combinada com sob medida, para amenizar as penalidades.

Selada: a armadura foi forjada de forma a proteger todo o corpo do usuário, sem deixar espaço para nem mesmo um alfinete! Este aprimoramento fornece um bônus de +1 nos testes de resistência, mas só pode ser aplicado em armaduras pesadas.

Sob medida: embora muitas armaduras sejam feitas especificamente para um usuário, esta passou por um período extenso de ajustes e refinamento, adequando-se com perfeição ao seu corpo. É incomum que um escudo seja feito para um só usuário, mas este passou por tal cuidado. Reduz a penalidade por armadura em –2, mas apenas para o usuário específico (para outros, comporta-se como um item comum).

Armas Tecnológicas

Em Arton, magia é comum, itens mágicos são raros e tecnologia é esquisita. Em geral, equipamentos que dependem de avanços científicos são vistos com desconfiança — reduto de goblins engenhoqueiros, cujas invenções raramente dão certo. Contudo, vários armeiros, especialmente em Doherimm, dedicam-se à criação de armamentos melhores, sem depender de magia. Talvez em breve este preconceito caia por terra.

Para usar estes itens, o personagem deve ter o talento Usar Arma Exótica (arma específica) e ser treinado em Conhecimento (engenharia). Personagens da classe variante guerreiro inovador podem usar qualquer arma da lista a seguir.

Espada-diapasão: esta espada de aparência estranha tem duas lâminas separadas entre si por alguns milímetros. O personagem pode realizar uma manobra especial com uma ação de movimento, golpeando o chão (que deve ser duro como pedra ou metal). A espada então entra em ressonância, passando a vibrar e emitir um ruído muito incômodo. O próximo ataque com esta arma causa +2d6 pontos de dano sônico.

Florete-agulha: este florete possui um minúsculo êmbolo interno, que carrega uma dose de líquido — geralmente veneno. Permite usar um veneno do tipo contato, além do tipo ferimento. Veneno de contato administrado desta forma recebe um bônus de +2 em sua CD.

Girolette: esta estranha maça de duas mãos tem engrenagens e um mecanismo complexo dentro de sua cabeça de metal. Um combatente treinado consegue empunhar a arma de modo que as "rodas" que compõem a cabeça girem em sentido contrário entre si, aumentando o dano enquanto a área atingida é puxada em direções opostas e destroçada.

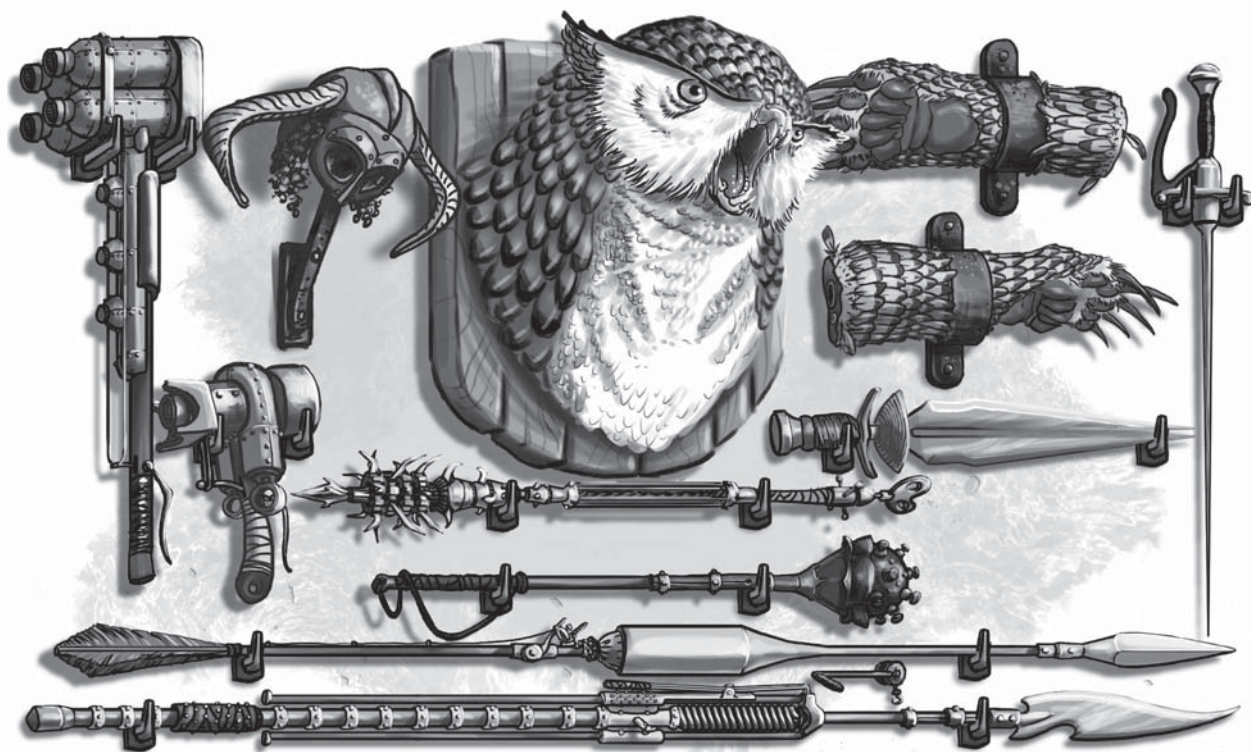
Lança-foguete: esta lança parece normal, mas há um "foguete" (um reservatório de pólvora) no meio de sua haste. Este foguete pode ser ativado por uma corda na haste (uma ação livre), fazendo com que o próximo arremesso da lança tenha o seu alcance dobrado (para um total de 12m) e receba um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano. Depois de arremessada com o foguete aceso, a lança torna-se inútil.

Lança-mola: esta lança retrátil de metal possui no meio de sua haste uma forte mola, que fica encolhida. O personagem pode realizar um ataque especial apertando um botão para soltar a mola (uma ação livre). Este ataque recebe um bônus de +2 na jogada de ataque e tem seu alcance aumentado para 3m. O personagem pode remontar a mola com uma ação completa.

Maça-granada: esta maça tem uma carga explosiva em sua cabeça. A granada é ativada quando submetida a uma grande pressão. Quando o personagem faz um acerto crítico, além de infligir dano dobrado, causa uma explosão, que faz 4d6 pontos de dano de fogo no alvo (e 2d6 pontos de dano no usuário). Esta explosão não dá direito a teste de resistência. Depois de explodir, a maça fica inutilizada.

Marreta-pistão: semelhante ao martelo-pistão, mas maior, para ser usada com duas mãos. Funciona da mesma maneira — use uma ação completa para carregar uma carga de vapor. Ao liberar a carga, a marreta concede um bônus de +4 na jogada de ataque. Além disso, funciona como uma marreta estilhaçadora — com um acerto crítico, reduz o bônus de CA do alvo em 2 pontos.

Martelo-pistão: este martelo tem um mecanismo avançado em seu interior. Com uma ação completa, você puxa o pistão e "carrega" uma carga de vapor na arma. Em qualquer momento até 1 hora depois de carregar a arma, você pode liberar a energia do pistão para a ponta do martelo com uma alavanca na haste. Quando fizer isso, o martelo move sua cabeça muito rapidamente e dá um impulso extra no ataque, concedendo um bônus de +4 na jogada de ataque.

Armas Tecnológicas	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo	Categoria
Espada-diapasão	400 TO	1d8	19-20/x2	0	2,5kg	C	Uma mão
Florete-agulha	250 TO	1d6	18-20/x2	0	1kg	P	Leve
Girolette	1.000 TO	2d8	x3	0	9kg	E	Duas mãos
Lança-foguete	100 TO	1d6	x2	6m	3kg	P	Uma mão
Lança-mola	50 TO	1d6	x2	0	2,5kg	P	Uma mão
Maça-granada	100 TO	1d8	20/x2+4d6	3m	6,5kg	E	Uma mão
Marreta-pistão	500 TO	1d10	20/especial	0	9kg	E	Duas mãos
Martelo-pistão	250 TO	1d8	x3	0	3,5kg	E	Uma mão
Montante cinético	3.000 TO	2d6	19-20/x4	0	10kg	C	Duas mãos
Mosquetão	1.000 TO	2d10	19-20/x3	30m	5,5kg	P	Duas mãos
Pistola de tambor	1.000 TO	2d6	19-20/x3	15m	2kg	P	Leve
Sifão-de-fogo	2.000 TO	2d12	x2	3m	2kg	Fogo	À distância
Tanque de combustível	200 TO	—	—	—	5kg	—	—
Vara-relâmpago	1.000 TO	2d10	x4*	—	2kg	Eletr.	Uma mão

Montante cinético: esta imensa espada de duas mãos tem minúsculas esferas de adamante untadas com um óleo especial no interior de sua lâmina. O movimento destas esferas faz com que a espada tenha seu peso e impacto aumentados várias vezes, sendo extremamente letal. Porém, ela torna-se imprevisível. Ao rolar um resultado "1" numa jogada de ataque, o personagem sofre o dano da própria arma, com todos os bônus normais.

Mosquetão: este mosquete tem tambor e cano mais grossos, concentrando a força do tiro em um alvo mais próximo. Consequentemente, tem alcance menor, mas causa mais dano.

Pistola de tambor: esta maravilha tecnológica conta com um tambor capaz de girar, alinhando cargas de pólvora e balas com o cano repetidas vezes. Depois de dar um tiro, o usuário pode usar uma ação de movimento para girar o tambor e realizar outro tiro com a mesma pistola, até um máximo de quatro tiros no total por pistola. Esta arma é quase desconhecida, provavelmente a mais rara das armas tecnológicas. Está disponível apenas com autorização do mestre.

Sifão-de-fogo: um cilindro de aço com um sifão fica ligado a um tanque de combustível. Quando o atacante aperta o sifão, o combustível é injetado no tanque ao mesmo tempo em que uma pedra na ponta do cilindro gera uma fagulha. Então o líquido combustível sai com forte pressão pela ponta do cilindro, onde entra em combustão, gerando uma língua de fogo. Esta arma possui dois modos de operação.

Modo 1 (língua de fogo): você faz um ataque de toque à distância (ataque oposto a teste de Reflexos). Se você acertar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano e pega fogo. Se errar, ele sofre metade desse dano e não pega fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fim do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa). Este modo de operação gasta 1 ponto de combustível.

Modo 2 (cone de chamas): você faz um ataque de toque à distância. Todas as criaturas em um cone de 3m sofrem 2d4 pontos de dano e pegam fogo. Todas as criaturas têm direito a um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da sua jogada de ataque) para reduzir o dano à metade e não pegar fogo. Este modo gasta 3 pontos de combustível.

Um tanque normal tem 10 pontos de combustível e custa 300 TO. Este tanque pode ser levado como uma mochila ou do lado da cintura, através de uma bandoleira. Esta arma é extremamente frágil. Se ela sofrer 5 pontos de dano, fica inutilizada até ser reparada. O tanque é mais resistente; tem RD 5 e

Tecnologia de Ponta

As regras de aprimoramentos oferecem opções para personagens que querem fazer ou usar equipamento de qualidade superior. Algumas dessas armas ou armaduras podem ser tão eficientes — e caras — quanto suas contrapartes mágicas.

Mas, se você quiser investir *ainda mais* em itens mundanos, consulte a classe de prestígio mestre armeiro, no *Guia da Trilogia*. Em conjunto com as regras de aprimoramentos, as habilidades desta classe permitem itens realmente fabulosos e — o que é melhor para tipos combatentes — sem nenhum pingo de magia.

10 PV. Porém, se o tanque for destruído e o líquido entrar em contato com o fogo, ele explode, causando 6d6 pontos de dano em todos num raio de 6m.

Vara-relâmpago: trata-se de uma vara de madeira de 1,5m que possui em seu interior um fio de cobre ligado a uma bateria arcana. Na ponta da vara há uma esfera de cobre. Quando o usuário aproxima a ponta da vara do alvo, a bateria descarrega uma carga elétrica contra ele. Para acertar, o usuário deve fazer um ataque de toque. A bateria tem capacidade para 10 descargas e deve ser usada como uma mochila. Um conjurador que conheça uma magia com o descritor eletricidade pode recarregar a bateria à taxa de 1 PM por carga. Quando o usuário faz um acerto crítico com a vara, causa dano quadriplicado! Contudo, toda a bateria é descarregada, ficando totalmente gasta.

Itens Monstruosos

Desde a era dos monstros em Arton, criaturas mortas são usadas como fonte de recursos. Escamas, carapaças, peles, tendões, chifres, cascos, ossos... Tudo se transforma em matéria-prima preciosa. Estes itens podem parecer rudimentares em aparência, mas na realidade são versões extremamente eficazes de itens normais, usando o que cada criatura tem de melhor.

A seguir há uma lista de itens monstruosos: "receitas" consagradas de armeiros, druidas e xamás de Arton. Eles só podem ser feitos com as carcaças das criaturas em bom estado de conservação.

Arma de dente de dragão

É possível fazer muitas armas com um dente de dragão, pois ele pode ser esculpido como uma peça única. O resultado é um item sem emendas, muito duro, leve e afiado. Com um dente de um dragão Médio, pode-se fazer uma arma leve para uma criatura Média; com um dente de dragão Grande, pode-se fazer uma arma de uma mão para uma criatura Média, e com um dente de dragão Enorme pode-se fazer uma arma de duas mãos para uma criatura Média. Em geral, um dragão tem apenas dois dentes adequados para servir como armas. Estas armas concedem um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano, e causam 3 pontos de dano de energia do mesmo tipo do dragão.

Material: um dente de dragão, kit de artesão encantado (custo de 500 TO).

Preço: preço da arma + 10.000 TO.

Armaduras monstruosas

É possível usar a carcaça de monstros para armaduras de couro batido, gibão de peles, couraça e cota de talas. Armaduras monstruosas funcionam como suas contrapartes normais para propósitos de bônus na CA, bônus máximo de Destreza e penalidade de armadura, mas têm um acréscimo no custo e fornecem efeitos adicionais, de acordo com o tipo de monstro. O aumento no custo e os efeitos são descritos na tabela a seguir.

Para determinar que tipo de armadura pode ser feito com a carcaça de um monstro, veja o tamanho do monstro e consulte a tabela Armaduras Monstruosas, abaixo.

Cada monstro adicional usado como matéria-prima aumenta a categoria de tamanho máxima da armadura fornecida. Assim, por exemplo, dois monstros Grandes podem gerar uma couraça para uma criatura Média. O inverso também vale: você pode fazer duas couraças para criaturas Mínimas a partir de um monstro Grande.

Carcaça de...	Efeitos adicionais	Preço
Basilisco	+5 em testes de Atletismo para nadar.	+200 TO
Cão do inferno	Resistência a fogo 5.	+500 TO
Couatl	Resistência a magia +2.	+1.000 TO
Dragões	Resistência a energia 5 por categoria* (correspondente ao tipo do dragão).	+1.000 TO
Gárgula	Redução de dano 2.	+2.000 TO
Kraken	+1 em Constituição por categoria.*	+1.500 TO
Mantícora	+1 nas jogadas de dano corpo-a-corpo.	+800 TO
Medusa	Imunidade a petrificação.	+750 TO
Quimera	+1 em testes de resistência.	+1.000 TO
Urso-coruja	+1 em Força por categoria.*	+1.500 TO
Verme púrpura	+1 em CA.	+1.000 TO
Warg	+2 em testes de Intimidação. Apenas couro batido.	+200 TO
Wyvern	Imunidade a venenos.	+750 TO

*Armaduras leves contam como categoria 1, médias como categoria 2 e armaduras pesadas contam como categoria 3.

Armaduras Monstruosas

Tamanho do monstro	Couro batido para uma criatura...	Gibão de peles ou couraça para uma criatura...	Cota de talas para uma criatura...
Médio	Pequena	Mínima	—
Grande	Média	Pequena	Mínima
Enorme	Grande	Média	Pequena
Descomunal	Enorme	Grande	Média
Colossal	Descomunal	Enorme	Grande

Material: a carcaça de um ou mais monstros. Consulte a tabela Armaduras Monstruosas para o tamanho do monstro exigido de acordo com o tipo e tamanho da armadura.

Preço: preço da armadura + um valor de acordo com o tipo de armadura monstruosa.

Capa de mantícora

Esta capa negra é feita com as asas de morcego de uma mantícora. O usuário deve ter tamanho Médio ou Pequeno. A capa concede um bônus de +1 em CA e +2 em testes de Furtividade.

Material: duas asas de mantícora.

Preço: 1.200 TO.

Capa de tigre-de-Hyninn

Esta capa de aparência inquietante e cor indefinida é feita com o couro de um tigre-de-Hyninn. O usuário pode gastar uma ação de movimento por rodada para receber camuflagem (20% de chance de erro em ataques).

Material: couro de um tigre-de-Hyninn.

Preço: 18.000 TO.

Chicote de monstro da ferrugem

Este arma é tão exótica quanto eficaz. Feita a partir da antena de um monstro da ferrugem, tem as mesmas propriedades de um chicote comum. Entretanto, se for usada para desarmar uma arma metálica com sucesso, o usuário da arma deve fazer um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da sua jogada de ataque) ou a arma será destruída, corroída até virar pó.

Materiais: antena de um monstro da ferrugem.

Preço: 20.000 TO.

Chifre de unicórnio

Um chifre de unicórnio pode ser usado como uma arma marcial de uma mão (dano 1d8, crítico x3, perfuração, peso 2kg), com bônus mágico de +3 para as jogadas de ataque e dano. Além disso, possui 10 PM, que podem ser usados para lançar as magias *curar ferimentos leves*, *curar ferimentos graves*, *remover doenças* e *remover veneno*. Os PM são recuperados a cada manhã. Desnecessário dizer, arrancar o chifre de um unicórnio é um ato terrivelmente maligno!

Materiais: um chifre de unicórnio.

Preço: 30.000 TO.

Clava/tacape de osso de gigante

Feito a partir de um osso de um gigante de qualquer tipo, este item é pesado, resistente e brutal. Para usar um osso de gigante como arma, o personagem deve ter o talento Ataque Poderoso, para compensar o peso e falta de equilíbrio da arma. Todo ataque feito com o osso deve usar o talento Ataque Poderoso. Contudo, em conjunto com esta arma o talento causa +6 pontos de dano em vez dos +4 normais.

Armaduras Dracônicas

Em geral, não se pode fazer armaduras mais pesadas que a cota de talas a partir de monstros. Contudo, existe uma exceção: armaduras completas feitas a partir do couro e das escamas de dragões.

Estes itens são exclusividade dos maiores heróis. Por mais rico que um nobre possa ser, dificilmente consegue comprar uma destas peças: poucos artesãos possuem a matéria-prima e ao mesmo tempo estão dispostos a vendê-la por mero ouro. Em geral, alguém que use uma armadura completa de escamas de dragão matou a fera com as próprias mãos.

Uma armadura como esta usa as maiores escamas como "placas", e o couro endurecido da fera para as placas restantes. As demais partes da armadura são compostas por escamas menores, encaixadas para fornecer mobilidade ao usuário.

Uma armadura completa dracônica fornece CA +11, tem bônus máximo de Destreza +4 e penalidade de armadura –2. Além disso, concede resistência a energia 20 contra o tipo de energia do dragão (fogo para vermelhos, frio para brancos, etc.) e +2 no Carisma do usuário. Ela ainda pode receber aprimoramentos, como obra-prima, sob medida, etc.

É preciso um dragão Colossal para fornecer matéria-prima suficiente para uma armadura adequada para uma criatura Média, pois a maior parte das escamas não será utilizável. Ao contrário do que ocorre em geral, é impossível juntar a matéria-prima de mais de um dragão para criar uma armadura completa — as escamas nunca irão se encaixar direito, e a própria energia arcana das feras criará interferência, anulando os poderes.

Uma armadura completa dracônica, assim como uma obra de arte única, não tem preço. Entretanto, rumores dizem que exemplares já foram vendidos em leilões secretos de Vectora por mais de 100.000 TO... Por outro lado, alguns mestres artesãos fariam o trabalho de graça, desde que o herói leve a matéria-prima, pela simples honra de fabricar um item como este.

Materiais: um osso de gigante.

Preço: 900 TO (clava), 1.200 TO (tacape).

Clava com espinhos de tendrículo

Esta clava é feita de madeira comum, mas cravejada de espinhos pontiagudos, feitos com os dentes de um tendrículo. Concede um bônus de +2 em jogadas de dano e tem margem de ameaça aumentada em 2 pontos (para 18-20).

Materiais: dentes de um tendrículo.

Preço: 2.500 TO.

Dente de verme púrpura

Os dentes de um verme púrpura têm coloração branca e medem aproximadamente 20cm. Podem servir como adagas ou espadas curtas para criaturas Médias, mas devem ser limpos e afiados. Também devem permanecer em um local morno, ou irão se tornar quebradiços e acabarão virando pó. Por isso o usuário deve sempre deixar a arma próxima a seu corpo, preferencialmente na bainha e perto da barriga. Uma espada curta ou adaga feita com um dente de verme púrpura concede um bônus de +1 nas jogadas de ataque, dano e na margem de ameaça.

Materiais: um dente de verme púrpura, kit de artesão.

Preço: 1.500 TO (adaga), 3.000 TO (espada curta).

Elmo de couatl

Este elmo é feito a partir do crânio de um couatl, e enfeitado com as penas da própria criatura. O usuário deve ter tamanho Médio. O elmo concede *telepatia* à vontade, como a magia de mesmo nome, mas somente para criaturas não hostis.

Materiais: uma cabeça de couatl.

Preço: 18.000 TO.

Elmo de grifo

Este elmo é feito a partir do crânio de um grifo, e enfeitado com as penas e os pelos da própria criatura. O usuário deve ter tamanho Médio. O elmo concede um bônus de +2 em testes de Intimidar e Percepção.

Materiais: uma cabeça de grifo.

Preço: 500 TO.

Escudo de ente

Feito com a casca de um ente, este escudo é muito resistente e costuma apresentar musgos e pequenas trepadeiras crescendo a partir de si. Concede um bônus adicional de +1 em CA e +2 em testes de atropelar.

Materiais: casca de um ente.

Preço: 1.500 TO (escudo leve), 2.500 TO (escudo pesado).

Pinça de canceronte

Feita com um pedaço da pinça de um canceronte, esta arma pode ser usada como um martelo de guerra (parte rombuda) ou uma espada (parte serrilhada). Concede um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano.

Materiais: uma pinça de canceronte.

Preço: 1.100 TO.

Veste de teia de aranha

Esta roupa é feita a partir das teias de uma aranha gigante. De cor cinza escura, é leve e maleável, mas dura como aço. Também é silenciosa, e parece absorver a luz. Por suas propriedades, é muito desejada por guerreiros ágeis e furtivos. Uma veste de teia de aranha conta como uma armadura leve, fornece CA +4, tem bônus máximo de Destreza +8 e penalidade de armadura 0. Além disso, fornece um bônus de +4 em testes de Furtividade.

Materiais: uma aranha gigante capturada com vida, para produzir teia.

Preço: 3.000 TO.

Itens Toscos

Nem todos em Arton têm acesso a materiais de boa qualidade, ferramentas ou ajudantes. Alguns simplesmente não conhecem as técnicas mais avançadas. As modificações a seguir representam a falta de acesso a recursos ou simplesmente a má qualidade da mão de obra. A critério do mestre, estes defeitos também podem ser utilizados em conjunto com uma arma mágica, para representar alguma imperfeição do material ou talvez alguma maldição do (ex-)dono do tesouro. Há pelo menos *uma* vantagem em equipamentos com estas modificações: eles são mais fáceis de produzir...

Arma de osso: depois de cada combate, a arma recebe uma penalidade cumulativa de –1 nas jogadas de dano. Assim, uma espada longa de osso causa 1d8–1 pontos de dano após o primeiro combate, 1d8–2 após o segundo, etc. Não há como consertar este dano. Uma vez que a penalidade iguale o dano máximo (por exemplo, 1d8–8) a arma se quebra. Ela também se quebra caso o usuário consiga um acerto crítico (mas causa o dano do acerto crítico logo antes de quebrar).

Arma de pedra: pesada e desbalanceada, esta arma impõe uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque. Quebra-se caso o usuário consiga um acerto crítico (mas causa o dano do acerto crítico logo antes de quebrar).

Arma de má qualidade: esta arma foi feita com material ruim, como madeira seca ou quebradiça, ou ferro, bronze ou outro metal mais frágil que aço. Impõe uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e dano.

Arma pesada: nem de perto tão vantajosa quanto o nome faz parecer, esta modificação significa que a arma tem muito peso, mas pouca eficiência. Uma arma leve com este defeito é tratada como se fosse uma arma de uma mão. Uma arma de uma mão é tratada como se fosse uma arma de duas mãos. Por fim, uma arma de duas mãos ainda pode ser usada como uma arma de duas mãos, mas impõe uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque. O dano da arma não aumenta.

Armadura incômoda: feita para alguém muito maior ou menor, ou então com juntas rígidas e encaixes malfeitos, esta armadura nunca é confortável. Reduz o bônus máximo de Destreza em 1 ponto e aumenta a penalidade por armadura em 1 ponto.

Armadura mal-acabada: o artesão cansou-se antes de dar os toques finais nesta armadura — ou então algum defeito de visão impediu que notasse que ainda havia trabalho a fazer. O bônus em CA diminui em –1.

A CD para produzir um item tosco diminui em 5.

Novos Equipamentos

Marreta

Uma arma pesada, com um cabo longo e uma cabeça maciça e quadrada de pedra ou metal. Muito usada por anões.

Arma Marcial de Duas Mãos • Preço 20 TO • Dano 3d4 • Crítico x2 • Peso 9kg • Tipo esmagamento.

Escudo de Corpo

Este escudo foi popularizado pelas legiões de Tapista, mas é usado em todo o continente. Muito alto e largo, é capaz de cobrir quase todo o corpo do usuário. Um escudo de corpo não pode ser usado montado.

50 TO • CA +4 • Penalidade de armadura –5 • 15kg.

Fabricação Avançada de Itens

Todos os itens desta seção podem ser fabricados usando as regras da perícia Ofício (veja o Capítulo 4 de *Tormenta RPG*). Por simplicidade, as regras são repetidas abaixo.

Fabricar um item exige matéria-prima no valor de um terço do preço do item, e uma semana de trabalho para cada 100 TO do preço do item. No fim desse período, faça um teste de Ofício. A CD depende do tipo de item, conforme a tabela abaixo. Se você tiver sucesso, o item está pronto. Se falhar, pode gastar mais uma semana para tentar de novo. Você pode fazer quantas tentativas quiser, gastando uma semana por tentativa — mas se falhar por 5 ou mais em um teste, estraga as matérias-primas e precisa recomeçar do zero.

Todos os itens desta seção — itens tecnológicos, itens monstruosos e aprimoramentos — exigem o talento Criar Obra-Prima (veja o Capítulo 5 de *Tormenta RPG*).

Exemplo: fabricar um girolette (item tecnológico, preço 1.000 TO) exige 333 TO em matérias-primas, 10 semanas de trabalho e um teste de Ofício contra CD 25. Fabricar um girolette com os aprimoramentos brutal (+600 TO, +5 na CD) e magistral (+900 TO, +10 na CD) exige 833 TO em matérias-primas, 25 semanas de trabalho e um teste de Ofício contra CD 40.

Fabricação Avançada de Itens

Item	CD	Requisitos Adicionais
Arma simples	15	—
Arma marcial	20	—
Arma exótica	25	—
Arma tecnológica	25	Criar Obra-Prima, treinado em Conhecimento (engenharia).
Item monstruoso	25	Criar Obra-Prima, treinado em Conhecimento (natureza).
Armadura leve, escudo leve	15	—
Armadura média, escudo pesado	20	—
Armadura pesada	25	—
Aprimoramento	*	Criar Obra-Prima.
Outros Fatores	**Modificador**	**Observações**
Fabricar o item na metade do tempo	–5	O custo não muda.
Não possui ferramentas	–5	—
Possui ferramentas	+0	Custo 30 TO.
Possui ferramentas de boa qualidade	+2	Custo 80 TO.
Possui oficina	+4	Custo 1.000 TO, cumulativo com o bônus por ferramentas. Veja o suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa* para mais detalhes sobre como ter sua própria oficina.
Possui ajudante	+2	Custo 10 TO por semana.
Possui ajudante mestre	+5	Custo 100 TO por semana.
Possui acesso a magia	+4	Magias que podem fornecer este bônus incluem *esquentar metal*, *esfriar metal*, *moldar madeira*, *moldar pedra*, *metamorfosear objetos* e *telecinesia*. O conjurador deve trabalhar com o artesão durante todo o período de fabricação do item.
Item tosco	+5	—

*Some o modificador na CD do aprimoramento (veja a tabela na página 61) à CD básica do item.

Capítulo 3

Ao Encontro do Mais Forte

Em um grupo de aventureiros, cada um tem seu papel: guerreiros lutam, clérigos curam, ladinos esgueiram-se e magos controlam e manipulam o ambiente. Pode haver competição, mas há principalmente trabalho em equipe.

Não é assim entre combatentes de diferentes especialidades. Pelo menos, não sempre. Eles são tipos orgulhosos. Treinam a vida toda para se aperfeiçoar — e têm convicção de que sua disciplina de combate é a melhor. Competem, disputam. Afirmam conhecer o melhor treinamento, as melhores técnicas. Não demorou para que criassem uma forma de testar essas bravatas.

Existe uma irmandade secreta entre os combatentes de Arton. Um pacto compartilhado apenas entre aqueles que vivem pela luta. Uma maneira de determinar superioridade e descobrir novas técnicas.

Entre os guerreiros, bárbaros, monges e samurais, existem os Irmãos de Drumak. E, a cada ano, em um torneio secreto por todo o mundo, eles disputam o título de Deus do Duelo.

História de Lutas

O Torneio Deus do Duelo tem origens antigas. Os primeiros registros que os Irmãos de Drumak conhecem datam da formação do Reinado, há cerca de quatrocentos anos. As histórias passadas de mestre a discípulo, de geração a geração, falam sobre o encontro de vários grupos de aventureiros, que se uniram temporariamente para deter um grande mal.

A junção de tantas personalidades diversas e extremas gerou camaradagem, mas também atrito e disputas. Os magos trocavam fórmulas e procuravam descobrir segredos uns dos outros. Os clérigos discutiam teologia e argumentavam sobre a superioridade de seus próprios deuses. Os ladinos espionavam seus colegas e competiam em esperteza e furtividade. E os guerreiros bebiam ao redor das enormes fogueiras, trocando histórias de seu treinamento e bravatas sobre seus golpes... Cada um afirmava ser o melhor. Mas eles sabiam que só seria possível resolver essa rivalidade no campo de batalha.

A natureza da ameaça que esses aventureiros combatiam se perdeu no tempo. Os relatos afirmam que, na luta final, os guerreiros se esforçavam tanto para vencer o inimigo quanto para provar superioridade uns sobre os outros. Com a missão acabada e o mal derrotado, não havia consenso sobre quem era o melhor.

À noite, enquanto todos comemoravam a vitória, os guerreiros, bárbaros, monges e samurais se reuniram, afastados dos outros. Prometeram reencontrar-se para uma competição dali a um ano, quando lutariam entre si e determinariam o campeão. As personalidades não podiam ser mais distintas — havia cavaleiros garbosos, selvagens primitivos, mercenários durões. Humanos ambiciosos, anões severos, elfos arrogantes, minotauros orgulhosos, até mesmo halflings e goblins. Todos aceitaram preparar um local em sua própria terra para receber os desafiantes. E todos juraram viajar por Arton durante uma estação do ano seguinte, travando duelos até que alguém ascendesse como o maior lutador do mundo.

Quando chegou a época, todos compareceram. Alguns levaram seus grupos de aventureiros, outros vieram sozinhos. Alguns viajaram escondidos, outros partiram sob os aplausos de colegas e familiares. Em todo o continente, um punhado de rivais testou a carga de cavalaria contra o combate desarmado; os grandes machados contra o arco e flecha; a fúria selvagem contra a parede de escudos. As mais diversas técnicas se enfrentaram, até que um guerreiro emergiu triunfante.

Aqui os relatos divergem. Há quem afirme que o primeiro campeão foi um cavaleiro devotado a Khalmyr, que mais tarde seria a inspiração para diversas ordens de cavalaria. Outros defendem que era um bárbaro, um homem primitivo, mal capaz de falar. Muitos juram que se tratava de um velho e sereno monge, ou um soldado empedernido que desprezava truques sofisticados. Os mais moderados dizem que os primeiros competidores apagaram o nome do primeiro campeão da história propositalmente, para que sua sombra não pairasse sobre os novos competidores. Não desejavam que sua técnica virasse uma doutrina imutável, mas que fosse contestada e aperfeiçoada.

De qualquer forma, aqueles primeiros rivais notaram que haviam criado algo grande. Algo indispensável. Decidiram que, a cada ano, iriam se encontrar de novo, e competir. Escolheriam combatentes que considerassem dignos, treinariam novos lutadores, passariam o legado adiante.

Formariam uma irmandade.

O Início do Segredo

Passaram-se as décadas. O torneio não tinha nome, muito menos organizadores. Os próprios competidores entravam em contato uns com os outros e mantinham as arenas e palcos de suas batalhas. A irmandade era composta de um mero punhado de combatentes.

Com essa estrutura informal, não demorou para que outros lutadores, sem qualquer ligação com os duelistas originais, desafiassem os campeões. Em alguns casos, isso era benéfico: os novatos traziam técnicas desconhecidas e não permitiam que os veteranos repousassem em seus louros. Contudo, também houve desvantagens. Certos desafiantes eram jovens iludidos, totalmente despreparados para os confrontos. Eram os garotos mais fortes de suas aldeias ou os brigões invictos da taverna local, mas nunca páreo para os maiores combatentes de Arton. E, com frequência alarmante, esses incautos morriam.

Mortes não eram o objetivo do torneio, mas todos sabiam que fatalidades poderiam acontecer. No entanto, essas mortes começaram a atrair atenção indesejada. Mais de uma vez grupos de aventureiros foram contratados para investigar os "lutadores assassinos". As competições foram banidas em diversas regiões.

Tudo piorou quando o primeiro mago surgiu para desafiar os campeões.

Os lutadores não sabiam como reagir. Nunca haviam negado a ninguém o direito de competir no torneio. Contudo, até aquele ponto apenas outros lutadores haviam se apresentado. Mas lá estava alguém que não vivia pelo aço — um estudioso arcano. Permitiram que lutasse.

O primeiro confronto foi uma vitória esmagadora do mago. Preparado com diversos encantos e contando com a ajuda de criaturas conjuradas, ele não foi ferido, enquanto seu oponente sangrava até a morte. O arcano venceu o segundo competidor com uma simples magia, convencendo-o a se entregar. Os combatentes estavam confusos. Aquelas eram vitórias, sim. Mas não testavam técnicas de luta. Não significavam um avanço nas disciplinas de combate. Se os primeiros grupos de aventureiros, unidos em uma causa comum tantos anos antes, tivessem trocado todos os seus guerreiros por magos, não teriam triunfado contra o grande mal. Aquelas vitórias não beneficiavam o futuro de Arton. Eram uma perversão do espírito do torneio.

O mago seguiu vitorioso, e todos achavam que seria o campeão. Até que enfrentou um bárbaro com um simples item mágico. O objeto cancelou todo o som na área, impedindo o lançamento de magias. O que se seguiu foi grotesco: sem seus feitiços, o mago era frágil, e foi espancado até a morte antes que outros lutadores conseguissem deter o bárbaro.

Houve um conselho entre os campeões, e novas regras foram decididas. O torneio deveria ser secreto. Deveria ser um pacto apenas entre os lutadores. As origens da competição seriam honradas: todos os competidores deveriam ser heróis aventureiros. Quaisquer técnicas aprendidas dos rivais seriam usadas para proteger as pessoas comuns. O objetivo do torneio seria sempre o refinamento das disciplinas de combate, para melhor enfrentar as ameaças de Arton. Não deveria haver competição dentro de um grupo de aventureiros — não importava se magos eram melhores ou piores que guerreiros, cada um tinha seu papel. Assim, combatentes enfrentariam combatentes, e usariam o que aprenderam para proteger seus colegas de outras especialidades.

Chega um Novo Desafiante

O torneio do ano seguinte ocorreu longe dos olhos de todos. Não houve intrometidos morrendo por excesso de confiança. Não houve autoridades interferindo. E, acima de tudo, não houve competidores que não fossem guerreiros.

Como recompensa, a final foi marcada por um milagre.

Os dois últimos competidores se enfrentavam. O desafiante era um anão especialista no martelo de guerra, chamado Urakhimm. O campeão do ano anterior, defendendo o título, era um minotauro supremo com gládio e escudo, conhecido como Carnifex. O anão derrotou o minotauro, e então um grande brilho dourado cegou lutadores e plateia.

Entre os dois competidores estava uma figura imponente. Alguns viam-no como cavaleiro, outros como monge, bárba-

ro, soldado, espadachim, samurai... Dependendo de quem o enxergasse, era homem ou mulher; humano, elfo, goblin ou qualquer outra raça. A figura se apresentou como o patrono dos torneios, a divindade das competições de luta.

Drumak, o Deus Menor dos Duelos.

Dirigindo o olhar para Urakhimm, que acabara de derrotar o campeão anterior, desafiou-o para uma luta.

O combate que se seguiu foi monumental. Drumak era capaz de usar todas as técnicas que os participantes jamais haviam visto. Era impossível determinar sua raça ou treinamento: disparava flechas de um arco que surgira um momento antes, para em seguida atacar com um machado até então invisível. Protegia-se com um imenso escudo de legionário, para então despejar uma chuva de golpes com as mãos vazias. Mesmo assim, com sua disciplina perfeita de ataque com o martelo, Urakhimm venceu.

O Deus dos Duelos ergueu a cabeça e sorriu para ele, através de lábios ensaguentados. Abençoou o anão e todos os competidores. Disse que, a partir daquele momento, o torneio estava sob sua proteção, e os campeões de cada etapa seriam agraciados com poderes especiais.

E quanto ao grande campeão?

Frente a essa pergunta, Drumak sorriu mais largo. Então o mesmo brilho dourado cegou todos novamente. Quando se dissipou, o deus menor não estava mais lá. Apenas Urakhimm. Contudo, a armadura do anão reluzia muito mais. Seu martelo de guerra estava maior e emanava poder divino.

Urakhimm havia se tornado o novo Deus Menor dos Duelos. Imbuído com os poderes da divindade e o conhecimento de que, no ano seguinte, seria desafiado pelo grande vencedor. Se fosse derrotado, o posto divino seria ocupado pelo novo campeão, que continuaria a missão enquanto o espírito de luta permanecesse vivo em Arton.

Drumak, o Deus Menor dos Duelos

Assim, o torneio recebeu um nome, assim como um prêmio supremo. Era o Torneio Deus do Duelo, cujo campeão ascendia a divindade menor.

Ninguém sabe quem foi o Drumak original. Muitos acreditam que era o primeiro campeão do torneio. Outros dizem que o deus é apenas uma personificação dos diversos estilos marciais artonianos. De qualquer forma, é um caso único (até onde se sabe) entre os deuses menores: não é uma pessoa, mas uma espécie de cargo. Drumak é desafiado na grande final do torneio a cada ano. Quando vence, continua a "habitar" seu hospedeiro atual. Quando perde, transfere-se para o novo campeão.

Alguns campeões mantêm seu próprio nome ao tornarem-se o Deus dos Duelos, outros assumem a identidade de Drumak. O novo deus sempre mantém sua aparência anterior, apenas mais majestosa. Sua personalidade é influenciada pelo deus: torna-se extremamente justo, avesso a qualquer tipo de trapaça no combate. Prefere resolver qualquer disputa com lutas individuais. Até mesmo quando faz parte de um grupo de aventureiros, evita combates contra hordas de criaturas pouco perigosas, preferindo desafiar um grande líder que seja digno.

O "novo Drumak" também busca desafios onde quer que vá, procurando os melhores guerreiros de qualquer reino, cidade ou mesmo aldeia, para testar sua força. Contudo, neste caso *nunca* os mata. Quando considera-os dignos, convida-os para o torneio. Sua compulsão mais forte, no entanto, é comparecer ao torneio. Nada pode impedi-lo de ir à final e apresentar-se para lutar. Apenas caso esteja preso, soterrado, paralisado, etc., deixará de competir.

Até hoje, a maior campeã do Torneio Deus do Duelo, que manteve o posto divino por décadas, foi uma guerreira de Yuden, treinada nas maiores tropas do Exército com uma Nação. Dizem os boatos que apenas alta traição foi capaz de destroná-la, pois ela morreu em circunstâncias suspeitas na final, e o novo deus foi derrotado no ano seguinte, mostrando-se fraco frente ao desafiante.

A tradição se mantém intacta há séculos. Contudo, atualmente há um grande mistério ao redor do torneio, uma situação que preocupa todos os competidores. No ano passado, Drumak não se apresentou. Maquius, o guerreiro que se mostrou superior a todos os outros na competição, não teve com quem lutar.

Lutadores do mundo todo partiram em busca da divindade desaparecida. Drumak estava encarnado em Drusilla, uma bárbara da União Púrpura treinada em avançadas técnicas tamuranianas de combate desarmado. Estaria ela morta? Presa? Perdida em algum local distante?

A data do torneio se aproxima. Os competidores estão divididos entre continuar a busca ou voltar a seus postos para receber desafiantes e manter a tradição. Os mais otimistas afirmam que, se o torneio for realizado, Drumak pode surgir, mesmo que não tenha se mostrado um ano atrás. Duelistas fracassados veem nisso oportunidade de sagrar-se campeões, sem todos os maiores competidores — e principalmente sem um deus menor a ser vencido na final. Seria uma vitória vazia... Mas uma vitória vazia é o que muitos perdedores almejam.

De qualquer forma, os Irmãos de Drumak permanecem alertas e em guarda, em busca do mais forte.

O Torneio Hoje

Apesar dos percalços e do desaparecimento de Drumak, o torneio continua. Todos os anos, dezenas de competidores se enfrentam em todo o continente, até que haja um grande vitorioso, denominado "Guerreiro de Arton". Ele então tem o direito de enfrentar o Deus Menor dos Duelos.

Assim como no passado, não há uma organização formal. Não existem juízes ou empresários, como em diversas arenas de Arton. O Torneio Deus do Duelo é regulado pelos próprios

lutadores. Sua estrutura é mais semelhante a uma ordem de cavalaria ou seita do que a um campeonato esportivo. Não existe hierarquia definida. Contudo, os campeões de cada "palco" (veja abaixo) têm autoridade sobre todos os outros. Quando há alguma discordância — por exemplo, sobre o direito de algum competidor recém-chegado — os campeões disponíveis no momento se reúnem e chegam a uma decisão. Disputas insolúveis são resolvidas através de combate.

O torneio é realizado no outono. Isso deriva das condições dos aventureiros no passado, no início da colonização do continente, quando era difícil viajar durante o inverno. A primavera e o verão eram considerados "época de aventuras", quando os grupos de heróis eram contratados para desbravar locais inexplorados e invadir covis de monstros, quando os exércitos marchavam e os reis faziam seus movimentos agressivos. Assim, as duas estações eram reservadas às missões importantes.

Não há uma data definida para o início das competições. Contudo, quando as folhas das árvores começam a ficar alaranjadas, os campeões de cada palco sabem que devem voltar a seus territórios para defender seu título, e os desafiantes rumam aos palcos que querem dominar. Outras pessoas que têm o direito de assistir às lutas (em geral amigos ou familiares de competidores, ou então ex-lutadores aposentados) também costumam se reunir nos palcos, para incentivar seus favoritos ou apenas observar as técnicas dos melhores.

Para sagrar-se campeão de um palco, um lutador deve desafiar o campeão atual e vencê-lo. Então, deve vencer todos os competidores que desejarem desafiá-lo. O campeão de cada palco é definido quando não existem mais desafiantes. Um lutador pode lutar quantas vezes quiser, mas apenas uma vez contra cada adversário específico. Ou seja, um competidor vencido pelo campeão atual não pode pedir uma revanche até o ano seguinte. Contudo, caso o campeão seja destronado, um competidor vencido por ele pode desafiar o novo campeão.

Este processo pode demorar muito, principalmente porque alguns desafiantes competem em mais de um palco — seja porque foram vencidos no palco anterior, seja porque desejam ser campeões de mais de um palco. Cada campeão deve esperar "um tempo razoável" para que quaisquer visitantes tenham tempo de chegar e enfrentá-lo. Os lutadores recusam-se veementemente a definir o que é "um tempo razoável". Segundo a tradição do torneio, um campeão deve ser honrado, e não deve precisar de normas estritas para regular seu comportamento. O campeão de um palco pode dar esta fase por encerrada a qualquer momento que quiser, desde que não haja ninguém desafiando-o. Contudo, campeões que se mostram apressados são tidos como covardes e desprezados por todos. Às vezes, chegam a perder as bênçãos de Drumak (veja abaixo).

Como se pode esperar, esta estrutura gera bastante confusão. Os resultados de cada palco chegam aos competidores através de magia, notícias trazidas por competidores viajantes e simples boatos. Informações conflitantes não são incomuns. Já houve casos de farsantes que se apresentaram como campeões de um determinado palco, apenar para serem desmascarados pelo campeão verdadeiro... Tudo isso é visto como parte do torneio: um teste de honra e lealdade, além de força e técnica. E os mentirosos são perdedores muito piores que os que caem em combate.

Uma vez que todos os campeões sejam definidos, eles lutam entre si, até que reste um grande vencedor, o "Guerreiro de Arton". Novamente, cada lutador pode lutar quantas vezes quiser, mas apenas uma vez contra cada adversário específico. Em geral, cada campeão desafia todos os outros campeões, mas existem casos de campeões que recusam um desafio ou contentam-se com menos lutas. Isso ocorre quando um campeão tem assuntos urgentes e deve se ausentar, quando julga que outro lutador é mais digno do que ele mesmo, quando simplesmente acha que não tem chance de sagrar-se Deus do Duelo ou por inúmeras outras razões. Recusar uma luta equivale a uma derrota.

O Guerreiro de Arton é o campeão que acumula mais vitórias contra os outros campeões. Caso haja empate, os lutadores empatados enfrentam-se (o único caso em que uma mesma dupla pode lutar mais de uma vez) até que haja uma definição. Também existem decisões por "mérito" — quando o combate não é capaz de definir o Guerreiro de Arton, os campeões escolhem o mais digno. Mais uma vez, o potencial para discordâncias é grande, e proposital. A intenção é testar a honra e honestidade dos competidores. Qualquer campeão egoísta o bastante para não reconhecer a superioridade de um adversário é desprezado pelos outros e pode ser banido do torneio.

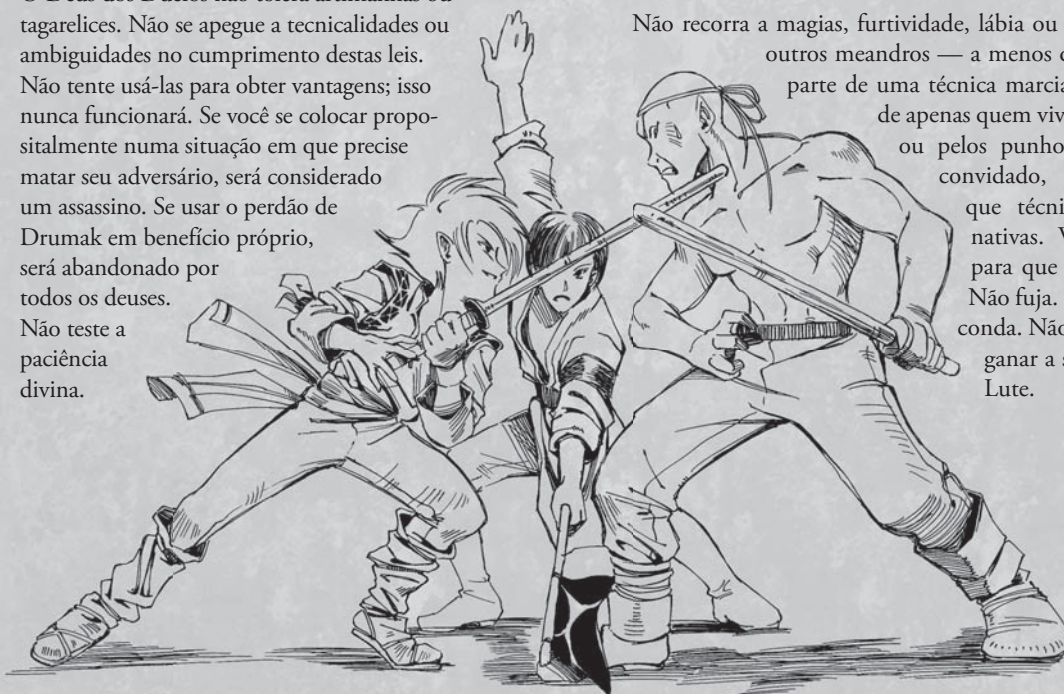
Embora o objetivo do Torneio Deus do Duelo não seja matar os adversários, mortes ocorrem com bastante frequência. Afinal, toda a competição se baseia na descoberta das técnicas mais eficientes no campo de batalha — e diversas técnicas só são eficientes quando são mortais. Matar um adversário não é visto com bons olhos, principalmente na fase das lutas entre os campeões. Afinal, a morte impede que um campeão lute de novo — roubando os demais competidores de vitórias em potencial. Muitos vencedores do torneio já usaram esta tática: mataram todos os inimigos derrotados, impedindo que os outros acumulassem vitórias. Quem ascende desta forma invariavelmente vê-se como alvo de todos os outros campeões, além de toda uma nova geração de lutadores, que treina especificamente para vencê-lo.

O Guerreiro de Arton então é desafiado por Drumak, o Deus dos Duelos. Até hoje, nunca houve um caso em que a luta contra Drumak não tenha sido a mais difícil de todo o torneio. O deus menor usa todas as técnicas, truques e poderes à sua disposição, e poucos lutadores são capazes de fazer frente. Assim, é comum que o Guerreiro de Arton não chegue a sagrar-se Deus do Duelo, e o posto permaneça com o hospedeiro atual da divindade.

Isto é, até o desaparecimento de Drusilla, a última Deusa do Duelo. Não se sabe o que pode acontecer no próximo torneio, ou se este é mesmo o fim de uma grande tradição marcial artoniana.

Leis de Drumak

Nem todos os lutadores de Arton pertencem aos Irmãos de Drumak. Apenas uma minoria faz parte desta sociedade secreta e presta respeito ao Deus dos Duelos. Os escolhidos seguem algumas diretrizes incontestáveis. Estas leis nunca foram escritas, mas são passadas entre os lutadores com a mesma solenidade de dogmas religiosos.

- *O objetivo do torneio é aperfeiçoar a arte do combate.*
  Todas as técnicas e bênçãos obtidas devem ser usadas em aventuras e explorações. O torneio não deve comprometer a vida de aventureiro. Uma missão heroica é mais importante que um título, ou mesmo que a bênção do deus.
- *A morte faz parte da vida do lutador, mas nunca deve ser um objetivo.*
  Matando um Irmão de Drumak, você está eliminando um defensor de Arton. Buscando morrer em duelo, você está se acovardando e renegando seu papel de aventureiro. Mate apenas quando necessário, nunca venda sua vida barato.
- *A lei de Drumak está acima das leis dos mortais, e os deuses sabem.*
  Nosso torneio é ilegal e secreto. Mesmo assim, ao competir você não viola códigos de conduta e não contraria os dogmas de nenhum deus. Mesmo que você precise se esconder, mentir ou quebrar a lei, não tema. Seus patronos compreendem.
- *Obedeça ao espírito das leis de Drumak.*
  O Deus dos Duelos não tolera artimanhas ou tagarelices. Não se apegue a tecnicalidades ou ambiguidades no cumprimento destas leis. Não tente usá-las para obter vantagens; isso nunca funcionará. Se você se colocar propositalmente numa situação em que precise matar seu adversário, será considerado um assassino. Se usar o perdão de Drumak em benefício próprio, será abandonado por todos os deuses. Não teste a paciência divina.
- *Lute tão bem quanto puder.*
  O maior desrespeito a um adversário é não dar tudo de si ao enfrentá-lo. Use suas melhores técnicas, suas armas mais poderosas, todos os seus recursos. Você estará honrando o deus e a competição. E, acima de tudo, estará revelando novas formas de proteger Arton.
- *O torneio não é Arton, Arton não é o torneio.*
  Se encontrar um inimigo do torneio lutando ao seu lado no campo de batalha, trate-o como um aliado, não um adversário. Se enfrentar um Irmão fora do torneio, trate-o como qualquer inimigo, pois ele não hesitará em matá-lo. O que acontece no torneio não afeta a vida lá fora. Da mesma forma, a vida normal só deve afetar o torneio se todas as regras forem obedecidas.
- *Tome cuidado ao revelar nosso segredo.*
  Nem todos são dignos dos Irmãos de Drumak. Se julgar que algum guerreiro deve competir, convide-o para o palco que julgar mais apropriado. Use seu discernimento. Todos aqueles que você convida devem manter o segredo e a honra do torneio tão bem quanto você.
- *Aprenda sempre.*
  Existem inúmeras competições de luta em Arton. O torneio é único porque une todas, sob uma irmandade. Você irá enfrentar adversários tão diferentes quanto um campeão de justas e um artista marcial, um bárbaro colecionador de crânios e um espadachim pomposo. Aprenda com todos, observe suas técnicas. Mesmo que seus estilos mais pareçam esportes, exibições ou massacres, eles têm algo a ensinar.
- *O torneio é dedicado ao combate. Lute.*
  Não recorra a magias, furtividade, lábia ou quaisquer outros meandros — a menos que façam parte de uma técnica marcial. Convide apenas quem vive pelo aço ou pelos punhos. Ao ser convidado, não busque técnicas alternativas. Você sabe para que está aqui. Não fuja. Não se esconda. Não tente enganar a si mesmo. Lute.

O Torneio em Campanha

Personagens jogadores podem competir no Torneio Deus do Duelo. Use as regras a seguir para introduzir a competição na sua campanha.

Os Participantes

Qualquer combatente que fique sabendo do torneio pode se apresentar em um palco no outono e desafiar o campeão. Em geral, apenas quem é convidado conhece o segredo, mas há vários casos de lutadores que apenas descobrem sobre o Deus do Duelo e decidem participar. Caso um personagem tenha motivo para desconfiar da existência da competição (a critério do mestre), um teste de Obter Informação contra CD 30 revela sua existência e a localização do palco mais próximo. Na região próxima a um palco, no outono, a CD diminui para 25.

O torneio é reservado a "combatentes". Em termos de regras, podem participar personagens cujo bônus base de ataque seja no mínimo seu nível –2. Ou seja, um personagem de 15º nível precisa ter um bônus base de ataque igual a +13 ou mais para ter permissão de competir. Embora esta exigência não proíba outras classes, na prática significa que os competidores precisam de vários níveis de bárbaro, guerreiro, monge, paladino, ranger, samurai ou swashbuckler. Caso haja dúvidas sobre quem pode ou não competir, o campeão do palco tem a palavra final, na pessoa do mestre (se o campeão for um PdM) ou de um jogador (se for seu PJ).

Personagens de qualquer nível são aceitos. No entanto, é *extremamente* raro que aqueles abaixo do 7º nível sejam convidados, pois não duram muito. Os campeões costumam ser personagens de nível 15 a 17, com algumas exceções mais ou menos poderosas. Você pode conferir a ficha do maior campeão da atualidade no Capítulo 4.

Às vezes, criaturas consideradas monstruosas competem no torneio. Isso é a norma no palco da Aliança Negra. Qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) pode competir, desde que demonstre compreender as regras, respeite o espírito do torneio e cumpra os demais pré-requisitos. Mais de uma vez já houve dragões lutando contra humanos pelo título de Deus do Duelo. Apenas os fracos reclamam. Os fortes arranjam maneiras de vencer.

Onde Lutar

Um PJ pode se apresentar em qualquer palco e desafiar o campeão, desde que os desafios estejam abertos. Em geral, a maioria dos desafiantes em um palco pertence à região próxima (soldados competem em Yuden, anões competem na Mina Rockbottom, pistoleiros competem em Smokestone, etc.), mas nada proíbe qualquer lutador de competir em qualquer palco. A conveniência atrai os lutadores que vivem nas proximidades, e a maior parte dos palcos apresenta alguma característica que fornece vantagens ao estilo típico da região. Contudo, muitas vezes o fator surpresa acaba agindo em favor de forasteiros: quando todos se preparam para enfrentar espadachins ágeis, um soldado de armadura completa pode pegá-los desprevenidos.

Após lutar em um palco (tenha perdido ou tornado-se campeão), o mesmo PJ pode viajar e lutar de novo em outros palcos, até que não haja mais nenhuma luta disponível. Então só lhe resta voltar para casa e aguardar o ano seguinte (caso seja um perdedor) ou permanecer no palco que dominou, para aguardar os outros campeões.

Os duelos entre os campeões são arranjados informalmente, através de mensagens mágicas e mundanas. Curiosamente, a maioria dos campeões prefere viajar até os palcos dos outros, pois assim reafirmam não temer qualquer vantagem que o campeão possa ter lá. O Guerreiro de Arton sempre luta contra Drumak em um palco do qual seja campeão, à sua escolha.

Segredo e Ilegalidade

Os lutadores não cansam de repetir: o Torneio Deus do Duelo é secreto. Em grande parte, porque é ilegal.

Por suas regras mais fundamentais, o torneio permite e incentiva *quaisquer* armas e técnicas — isso inclui armas de pólvora, ilegais em quase todo o continente, e magia, proibida em Portsmouth. Lutando no torneio, os competidores também envolvem-se com raças inteiras consideradas proscritas, como não humanos em Yuden no passado. O simples ato de competir desta forma é contrário aos costumes de muitas organizações, como o próprio exército de Yuden e a Ordem da Luz.

Contudo, todos os competidores estão protegidos pela bênção de Drumak enquanto estiverem agindo para preservar o torneio. Nenhum personagem quebra seu código de conduta ou contraria as obrigações e restrições de sua divindade se seus únicos crimes forem cometidos em nome do torneio. Assim, um devoto de Khalmyr (que deve respeitar as leis) pode cometer o ato ilegal de duelar, sem arriscar a fúria do Deus da Justiça. Um servo de Tanna-Toh (que não pode mentir ou omitir informações) é capaz de calar-se para evitar que a competição seja descoberta. E assim por diante.

Como Lutar

Os lutadores começam o combate com quaisquer armas sacadas e/ou preparadas, em geral a 9 metros um do outro. Alguns palcos mudam esta distância ou impõem outras condições ao início da luta.

É proibido para um lutador ter magias ativas sobre si mesmo (ou sobre o adversário!) quando a luta começa. Contudo, uma vez que a luta comece, qualquer tática é válida — um competidor pode lançar magias, invocar criaturas, usar qualquer tipo de técnica. Obviamente, apenas o próprio lutador pode fazer tudo isso; companheiros ou servos devem permanecer apenas observando.

Todo equipamento é permitido no Torneio Deus do Duelo. Isso inclui montarias e animais não inteligentes, ou até mesmo veículos. O único limite é que o equipamento deve caber no espaço de luta. Certa vez um goblin engenhoso tentou vencer o torneio usando uma espécie de veículo de combate blindado — apenas para ser desclassificado porque a coisa era grande demais! A regra sobre animais e montarias já foi muito contestada, e vários lutadores já exigiram que fosse revista. Contudo, proibir tais criaturas inviabilizaria a participação dos cavaleiros e baniria o palco de Bielefeld. Como em muitas questões no torneio, cada caso é julgado de acordo com o espírito da competição. Em termos de regras, quaisquer equipamentos de posse do personagem podem ser usados, assim como quaisquer criaturas adquiridas por habilidades de classe como companheiro animal e montaria sagrada. Habilidades especiais de itens já podem estar ativadas, mas nenhuma criatura pode ter qualquer magia lançada sobre si antes do início do combate.

Entre as lutas, um competidor pode receber cura mágica de qualquer tipo. Na verdade, isso é encorajado, principalmente no caso dos campeões — os desafios podem acontecer a qualquer momento, e espera-se que um campeão esteja pronto para lutar não mais de um minuto depois de seu último confronto. Desafiantes espertos esperam que os campeões usem seus maiores recursos ou habilidades, para então enfrentá-los já exauridos. Contudo, estes covardes costumam durar pouco nas mãos dos demais lutadores. Competidores mais honrados esperam até que um campeão esteja recuperado (muitas vezes aguardando até o outro dia) para fazer seu desafio.

Vitória e Derrota

As lutas acontecem até um dos oponentes ser derrotado — em geral, isso significa inconsciência, mas às vezes pode levar à morte. Alguns palcos impõem outras regras para a derrota: em Bielefeld, numa disputa entre dois cavaleiros, ser derrubado três vezes resulta em derrota. No caso destas condições especiais, ambos os lutadores devem concordar de antemão.

Quando surgiu o palco da Aliança Negra, em Lamnor, os goblinides exigiram que todas as lutas fossem até a morte, em honra ao deus Ragnar. Contudo, um imenso contingente de lutadores de todos os cantos se apresentou no ano seguinte, pronto para contestar essa regra absurda. Os goblinoides acabaram concordando com as mesmas condições de vitória dos demais duelistas, mas "acidentes" acontecem com muita frequência em seu palco...

Para que um PJ torne-se campeão de um palco, basta que derrote o campeão atual. Então ele deve defender seu título contra todos os desafiantes que ainda desejarem lutar contra ele (inclusive aqueles que já haviam perdido para o campeão anterior) e aguardar um "tempo razoável" para que quaisquer outros apareçam. O tempo de espera gira em torno de cinco dias, mas pode variar de acordo com a honra do campeão. Caso surja um novo desafiante no período, o tempo de espera volta a ser contado do zero. Em campanha, um PJ que tenha vencido o campeão deve enfrentar 1d4–1 desafiantes. Contudo, o mestre pode aumentar ou diminuir este número à vontade, para tornar o jogo mais emocionante.

Tendo defendido seu título de todos e aguardado até que não reste mais ninguém disposto a desafiá-lo, o personagem é sagrado campeão do palco, e recebe a bênção de Drumak. Cada palco possui uma bênção específica, listada em sua descrição, abaixo. Caso um mesmo personagem torne-se campeão de mais de um palco, as bênçãos se acumulam.

Campeão contra Campeão

Uma vez que os campeões de cada palco sejam decididos (um processo que dura cerca de um mês), é hora de se enfrentarem. Como já foi dito, em geral eles fazem questão de ir até os palcos de seus adversários, para provar valentia. Caso haja discordância sobre o local de um desafio entre campeões (um PJ e um PdM), faça um teste oposto de Diplomacia entre os dois. O vencedor decide onde a luta será travada. É claro que esta conversa pode demorar muito, ocorrendo através de mensageiros, magias, etc.

Existem atualmente treze palcos, e portanto treze campeões. Em teoria, todos devem enfrentar todos nesta fase. Ou seja, um PJ deve travar doze lutas individuais (uma contra cada campeão além de si mesmo). Isto pode se mostrar um problema caso o resto do grupo esteja entediado. Para evitar isso, o mestre pode arranjar uma pequena aventura ao redor de cada palco — uma investigação sobre aldeões desaparecidos, trapaça por algum campeão inescrupuloso ou mesmo um atentado contra suas vidas, por parte de grupos rivais. Assim, embora o campeão esteja sob os holofotes na hora da luta, deve ser poupado das demais aventuras, deixando seus companheiros brilharem. Atualmente, muitos grupos procuram por Drusilla, a Deusa do Duelo desaparecida, e pode haver pistas em cada um dos palcos. Isto por si só fornece muita ocupação para os companheiros de qualquer lutador.

Para que não seja necessário manter um controle de inúmeras lutas entre PdMs, o resultado desta fase é decidido pela performance do(s) PJ(s) participante(s). Um herói deve vencer pelo menos sete lutas nesta fase para ter chance de ser o grande vitorioso, o Guerreiro de Arton. Veja a tabela abaixo.

Número de Vitórias	Resultado
12	O PJ é declarado o Guerreiro de Arton automaticamente.
10 a 11	O PJ está empatado com um outro competidor, à escolha do mestre. Ambos devem se enfrentar, e o vencedor é o Guerreiro de Arton.
7 a 9	O PJ está empatado com dois outros competidores, à escolha do mestre. Deve enfrentar os dois em combates individuais. Se vencer, é declarado o Guerreiro de Arton.
6 ou menos	O PJ está fora do páreo.

"Por que Sckhar Não Compete?"

Arton é povoado por inúmeros personagens conhecidos e queridos. Alguns são bastante poderosos — figuras como Talude, Vectorius, Lisandra, Sckhar... Pode então surgir a pergunta: por que essas celebridades não estão no torneio? Por que Vanessa Drake, Shivara Sharpblade, Arkam Braço Metálico ou mesmo Sckhar não destroçam todos os competidores?

Há duas respostas possíveis. A primeira é: você acabou de dar uma ótima ideia ao mestre! Recomendamos que haja um desses PdMs devastadores no próximo torneio, e o grupo que arranje um meio de vencê-lo!

A resposta menos sádica é: porque eles não podem ou não querem. Talude, Vectorius, Reynard e outros conjuradores não cumprem os pré-requisitos, pois não são combatentes. Lisandra, Shivara e Arkam têm outras coisas com que se preocupar. Vanessa? Leia o *Guia da Trilogia* e saberá por que a clériga da Guerra não se envolve neste tipo de competição. Quanto a Sckhar, sim, ele poderia competir... Mas por que se envolver em minúsculos duelos de bípedes patéticos? Uma vitória significaria pouco. Uma derrota seria impossível, mas se acontecesse... Seria devastadora.

É claro, estes são apenas exemplos. Cada um dos personagens famosos de Arton tem seus próprios motivos pessoais para não se envolver no Torneio Deus do Duelo. Muitos nem mesmo sabem de sua existência — seja porque nunca descobriram, seja porque nunca se interessaram.

É claro que, ao examinar seus personagens favoritos, talvez você ache algum que tem todas as razões para participar. Talvez haja alguém já notório em Arton, cujo perfil se enquadra perfeitamente. Bem, então ele *é* um competidor! A campanha é sua. Faça o que for mais divertido e mais lógico, em sua própria visão.

Pense bem: uma chance de observar alguns dos maiores guerreiros do mundo, testar técnicas, aprender sobre diferentes disciplinas e reinos... Por que, digamos, Thwor Ironfist não aproveitaria? Você tem certeza de que conhece a identidade daquele lutador encapuzado ali no canto?

O Guerreiro de Arton deve então rumar a seu próprio palco (ou aguardar, se já estiver lá) para receber a visita de Drumak, na luta final. Pelo menos isso é o que todos rezam para que aconteça. O último torneio acabou sem que o Deus dos Duelos se mostrasse...

Depois do Torneio

Caso um PJ vença todos os campeões e também Drumak, recebe o modelo Deus Menor dos Duelos (veja na página 77) e mantém todas as bênçãos que tenha recebido por ser campeão de quaisquer palcos.

Um PJ que seja o Deus dos Duelos não pode competir no ano seguinte. Contudo, deve surgir para desafiar o Guerreiro de Arton e tentar manter seu posto.

As bênçãos duram até que o PJ seja vencido em seu próprio palco, sendo destronado. Ou seja, duram pelo menos um ano, e podem se prolongar indefinidamente, caso não haja nenhum desafiante à altura. Caso o personagem seja o Deus dos Duelos, não pode defender seu título de campeão, e assim perde automaticamente as bênçãos no ano seguinte. Neste caso, um novo campeão é decidido através de combates entre todos os desafiantes, da mesma forma que ocorre na fase das lutas entre os campeões.

Drumak, o Deus Menor dos Duelos

Drumak é o patrono do Torneio Deus do Duelo, a divindade menor que governa todos os combates formais entre dois lutadores. Sempre que, em meio a uma batalha campal, dois oponentes se encaram e decidem resolver suas diferenças sem a interferência de outros, isso é um tributo a Drumak. Sempre que dois gladiadores se enfrentam em uma arena, sem que a luta esteja combinada, Drumak sorri. Sempre que alguém, mesmo sem treinamento ou poderes, prefere um confronto direto a acovardar-se ou pedir ajuda, Drumak sente-se orgulhoso.

Embora receba adoração indireta em milhares de situações todos os dias, Drumak não é um deus muito conhecido. Ele mesmo mantém sua existência em segredo, revelando-se apenas aos Irmãos de Drumak. Assim, ainda que a Arena Imperial de Valkaria preste-lhe respeito sempre que abriga um combate, a maioria dos lutadores não sabe que o deus está vigiando-os.

Até onde se sabe, Drumak é um caso único entre os deuses menores. Não é um único ser, mas uma espécie de "posto" que é passado aos vencedores do Torneio Deus do Duelo. Uma vez que um lutador seja declarado o Guerreiro de Arton (vencendo todos os outros), o Drumak atual desafia-o. Caso seja derrotado, perde a divindade, juntamente com todos os poderes relacionados, transferindo-a para o novo campeão. Drumak pode ou não morrer nesses confrontos — não faz diferença para o resultado final.

Uma vez que seja tomado por Drumak, o lutador adquire parte de sua personalidade. Alguns continuam usando seu antigo nome, outros atendem apenas por Drumak. Alguns ficam obcecados pelo torneio e suas repercussões, a maioria continua a vida de aventuras até o ano seguinte. De qualquer forma, um campeão que seja o Deus dos Duelos adquire extremo respeito por confrontos formais de todos os tipos. *Nunca* interfere com duelos de outros, e não tolera interferência nos seus próprios.

Em geral, o lutador torna-se mais severo e solene, mas também mais impulsivo e corajoso, dado a resolver tudo com desafios. Contudo, o Deus dos Duelos *nunca* abusa da própria força: mesmo que tenha feito isso no passado, nunca desafia oponentes fracos ou tenta intimidar pessoas sem treinamento enquanto estiver tomado pela divindade.

Até hoje, Drumak nunca morreu fora de um duelo no torneio. Ninguém sabe o que aconteceria se isso ocorresse, mas muitos especulam que a divindade encarnaria em algum grande campeão à sua escolha, para então desafiar o Guerreiro de Arton.

Devido a sua identidade variável, Drumak não tem aparência definida. Adquire a forma do combatente no qual está encarnado, apenas emprestando-lhe mais majestade. O hospedeiro torna-se um exemplar perfeito de sua raça: fica um pouco mais alto, pequenos defeitos físicos são corrigidos, adquire porte orgulhoso. Suas armas, armadura e equipamentos ganham um aspecto impressionante — reluzem com um leve brilho dourado, nunca parecem sujos ou gastos.

Certos lutadores especulam que Drumak governa também outros tipos de duelos — de batalhas entre magos até jogos. Se isso for verdade, pode ser que existam outros torneios secretos como o Deus do Duelo, conhecidos apenas por arcanos, ladinos... De qualquer forma, hoje em dia estas suposições são secundárias. Drumak está desaparecido, talvez morto, e é preciso resolver isso de alguma forma.

Adoradores típicos: competidores no Torneio Deus do Duelo. Indiretamente, Drumak recebe adoração de incontáveis gladiadores, pistoleiros, espadachins...

Locais de adoração: os palcos do torneio. Qualquer outro altar fixo é proibido, pois poderia revelar a existência do deus.

Novo Talento: Um Contra Um (Poder Concedido)

Em duelos formais, você recebe a proteção de Drumak — mas compartilha-a com o inimigo.

Pré-requisitos: devoto de Drumak, bônus base de ataque +4.

Benefício: você pode desafiar um inimigo com ND mínimo igual ao seu nível –2 para um duelo formal. Fazer o desafio é uma ação livre, e o duelo deve acontecer em algum ponto nos próximos 10 minutos. Se o inimigo aceitar, vocês se enfrentam em combate individual, sem a interferência de mais ninguém, nem mesmo para oferecer cura ou ajudá-los com magias.

Nestas condições, tanto você quanto o inimigo recuperam todos os seus pontos de vida. Além disso, você recupera todos os usos diários de uma habilidade de classe ou talento à sua escolha, ou ganha 10 PV temporários (à sua escolha).

Caso alguém interfira na luta, este efeito é anulado.

Novo Modelo: Deus Menor dos Duelos

Esta é uma variação do modelo deus menor visto no *Guia da Trilogia*. O campeão que encarna Drumak adquire alguns poderes especiais, e recebe este modelo em vez do modelo deus menor comum.

Para aplicar o modelo Deus Menor dos Duelos, escolha uma criatura inteligente que tenha vencido Drumak no Torneio Deus do Duelo e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Classe de Armadura: adiciona seu bônus de Carisma à sua classe de armadura.

Pontos de Vida: recebe 2 pontos de vida extras por nível.

Resistências: adquire imunidade a doenças, metamorfose e veneno.

Habilidades: adiciona +4 a uma habilidade física (Força, Destreza ou Constituição) à sua escolha. Além disso, caso seu Carisma seja menor do que 12, é aumentado para este valor.

Talentos: recebe o talento de Poder Concedido que fornece a seus seguidores, ou um talento de combate à sua escolha, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Centelha Divina: um deus menor pode lançar magias divinas. Ele recebe um número de níveis de magia igual ao seu nível e um número de PM igual ao seu nível mais seu bônus de Sabedoria.

Compulsão pelo Torneio: o Deus Menor dos Duelos *precisa* rumar ao palco do atual Guerreiro de Arton todos os anos, para desafiá-lo. Nenhum tipo de efeito pode convencê-lo do contrário — todas as magias falham, todas as perícias mostram-se ineficientes, etc. Apenas uma prisão física pode impedi-lo de competir. Além disso, Drumak sabe instintivamente onde se localiza este palco, e de quanto tempo precisa para chegar. Caso esteja muito longe, sente-se compelido a começar a viagem antecipadamente, para não se atrasar. Caso Drumak seja impedido de rumar ao torneio, depois de um mês de atraso sofre uma penalidade de –5 em Força, Destreza e Constituição. Esta penalidade aumenta em –5 por mês adicional de atraso, até um valor mínimo de 3 em cada habilidade.

ND: +2.

Palcos

O Torneio Deus do Duelo acontece em treze pontos de Arton. Os combates são travados em arenas, canchas de justas, ringues improvisados, clareiras escondidas e até mesmo masmorras. Como um todo, são chamados de "palcos".

Cada palco tem suas próprias características, listadas em sua descrição. Eles são feitos para favorecer certos estilos (em geral o estilo mais típico da região). Combatentes oriundos de outras regiões e/ou utilizando outros estilos muitas vezes veem-se em desvantagem.

Cada palco é abençoado por Drumak de uma forma diferente. Assim, o campeão de um palco recebe um bônus do Deus dos Duelos. Esta bênção, listada na descrição do palco, é única, e transferida para um novo personagem assim que o atual campeão é derrotado. As bênçãos, até agora, não foram afetadas pelo desaparecimento de Drumak.

Nas páginas a seguir estão as descrições dos treze palcos do Torneio Deus do Duelo, juntamente com suas regras especiais, bênçãos e atuais campeões.

Novos Palcos

É possível que outros palcos sejam adicionados. A última vez em que isto aconteceu foi há poucos anos, quando lutadores goblinoides da Aliança Negra exigiram o direito de sediar parte do torneio.

Para que isso aconteça, representantes da região devem desafiar os campeões de diferentes palcos. Devem se portar exemplarmente, seguindo todas as regras à risca. Caso pelo menos cinco deles vençam e se mostrem dignos, os demais campeões se reúnem para discutir a reivindicação. Se houver o consenso de que os lutadores foram honrados e demonstram compreender a finalidade do torneio, no ano seguinte o palco é adicionado.

Já houve casos curiosos de lutadores exigindo um novo palco e sendo rejeitados. O mais notório ocorreu há duzentos anos, quando alunos de uma academia marcial de Trebuck apresentaram a proposta de sediar um palco em seu remoto centro de treinamento. Sete dos estudantes venceram campeões, e todos se portaram de maneira digna. Todos estavam brilhando de orgulho, e já faziam planos para o novo palco. Contudo, a resposta foi negativa. Os campeões remanescentes notaram que aqueles lutadores treinavam *apenas* para o torneio, dedicavam-se somente a vencê-lo. Seu palco não acrescentaria nada à finalidade do Deus do Duelo. Não ajudaria a proteger Arton.

Caso um ou mais PJs de uma mesma região exijam ter seu próprio palco, siga este procedimento. O mestre deve usar seu bom senso para avaliar o comportamento dos representantes e o benefício que o novo palco pode trazer. Caso seja aprovado, os jogadores podem sugerir regras especiais e uma bênção para o novo palco, mas o mestre tem a palavra final. O novo campeão é escolhido entre os representantes que obtiveram o novo palco, e passa a receber a bênção no ano seguinte, quando ele for incorporado ao torneio.

A Aliança Negra

O palco mais recente do Torneio Deus do Duelo também é um dos mais perigosos: fica em Lamnor, no território da Aliança Negra.

Há cerca de uma década, lutadores goblinoides se apresentaram em diversos palcos, exigiram a abertura de um palco próprio e cumpriram todas as exigências (veja em "Novos Palcos"). Não foi fácil obedecer aos dogmas de lealdade e honra exigidos. Eles chegaram a atingir seis vitórias no total, mas um de seus representantes demonstrou crueldade excessiva e foi banido. Mesmo assim, havia cinco campeões dignos. Os demais campeões do Deus do Duelo então se reuniram para deliberar. No final, considerou-se que, enfrentando goblinoides no torneio, aventureiros poderiam avaliar suas táticas e treinar para proteger Arton. Assim criou-se o palco da Aliança Negra.

É arriscado viajar até Lamnor. Apenas um punhado de capitães faz a travessia, e o preço é muito alto. Ao chegar, um lutador precisa manter-se vivo contra animais selvagens, cultistas de Ragnar e patrulhas da própria Aliança Negra.

Contudo, uma vez que um desafiante chegue ao território do palco, pode viajar com tranquilidade. As florestas são marcadas com símbolos secretos, conhecidos apenas pelos competidores do torneio. Ao se deparar com um desses símbolos, qualquer lutador sabe que está sendo vigiado por goblinoides Irmãos de Drumak.

Uma vez que o desafiante chegue à área de luta, qualquer ilusão de segurança desaparece. A floresta ao redor é tomada por um número surpreendente de espectadores. Não há qualquer tipo de infraestrutura, mas goblinoides se amontoam sob e sobre as árvores, dormindo e comendo em meio ao mato e espalhando sua imundície. Embora isso seja visto com maus olhos pelo torneio, visitantes são atacados durante o dia, quando as lutas cessam.

O Palco: a Clareira do Eclipse

As lutas ocorrem em uma clareira na floresta — na verdade um templo de Ragnar a céu aberto. Quatro totens de vários metros de altura delimitam a área das lutas. Os totens são feitos de pedra e madeira, e exibem carrancas horrendas, além de cenas de elfos sendo torturados e mortos. Caveiras de todas as raças empilham-se ao redor. O chão é terra batida, com inúmeros ossos espalhados. As lutas acontecem à noite, mas os goblinoides acendem grandes tochas ao redor do terreno, permitindo visão normal.

Este é o palco que apresenta o maior número de desafiantes. Até mesmo goblins fracos se apresentam para enfrentar o campeão. Entre estes, sempre dois ou três voluntariam-se para sacrifício após sua derrota.

Regras Especiais

A Clareira do Eclipse é dedicada a Ragnar, o Deus da Morte. Qualquer devoto de Ragnar recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de dano.

Além disso, a clareira é um local de maldade antiga e impregnada. Era usada para sacrifícios desde muito antes de ser incorporada ao torneio. Todos os personagens Malignos recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque. Personagens Neutros ou Bondosos podem optar por receber este bônus, mas serão considerados Malignos até o final da luta (quebrando códigos de conduta, afastando-se de seus deuses patronos, etc.). Quando a luta acabar, um personagem Neutro ou Bondoso que tenha aceitado o bônus deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, sua tendência muda permanentemente para Maligna.

Sempre que os xamãs ouvem seu deus exigindo mais sangue, proferem palavras místicas. No início de cada luta, role 1d4. Com um resultado 4, um efeito mágico é lançado, e todos os ferimentos sangram em profusão. Sempre que um combatente sofrer dano por corte ou perfuração, sofre mais 1 ponto de dano por golpe por rodada. Assim, um personagem que tenha recebido três ataques de uma arma de corte perde 3 PV por rodada.

A Bênção: Sorriso de Ragnar

Tendo sobrevivido à sede do Deus da Morte, o campeão pode usá-la a seu favor. Uma vez por dia, ao causar dano com uma arma de corte ou perfuração, o personagem pode forçar a vítima a fazer um teste de Fortitude (CD = 10 + 1/2 do nível do personagem + mod. Força). Em caso de falha, a vítima começa a sangrar, sofrendo 1d4 pontos de dano por rodada. Uma criatura sangrando tem direito a um teste de Constituição contra CD 15 por rodada para estabilizar e parar de sangrar. Criaturas imunes a acertos críticos também são imunes ao sangramento.

O Campeão: Targruud, o Canibal

O atual campeão do palco é um dos mais assustadores bugbears de que se tem notícia. Pertencendo à mesma raça do general Thwor Ironfist, no início especulou-se que pudesse ser ele próprio disfarçado. Contudo, ambos não poderiam ser mais diferentes.

Targruud é praticamente uma fera. Grande e peludo, adorna seu corpanzil com inúmeras caveiras. Não caveiras de elfos ou humanos, mas de goblinoides! Targruud acredita que as raças civilizadas são fracas e indignas. Assim, há alguns anos dedica-se a lutar com outros goblinoides; apenas durante o torneio enfrenta forasteiros. O apelido de "canibal" também não é à toa: o bugbear devora adversários de sua própria raça, acreditando que assim pode adquirir sua força.

Targruud alterna entre lucidez e frenesi enlouquecido. Possui um grande séquito de goblins e hobgoblins que atuam como seus servos e companheiros. Quando está racional, ordena que prendam-no em jaulas reforçadas, para evitar que mate quem não deve. Até hoje, nunca se descontrolou a ponto de atacar a plateia durante uma luta, mas isso não é impossível...

O Canibal mantém o domínio sobre este palco há três anos. Luta com um enorme machado, auxiliado por suas afiadas presas.

A Arena Imperial

Parece impossível que a maior arena do mundo conhecido, em plena capital do Reinado, possa sediar um torneio ilegal. A verdade é que, por ser tão proeminente, a Arena Imperial é um palco relativamente desimportante no Torneio Deus do Duelo. Até hoje, nenhum Guerreiro de Arton saiu daqui. Já se pensou em eliminá-la — mas ela oferece acesso aos segredos de seus próprios campeões.

E alguns destes campeões são competidores no torneio. Eles mantêm uma vida secreta, sendo adorados por multidões em seus combates públicos enquanto também travam lutas ilegais. Vários lutadores já reclamaram de sua presença — afinal, os gladiadores não são aventureiros tradicionais. Contudo, a maioria tem algum tipo de vida aventuresca na capital. Loriane, a grande estrela da Arena Imperial, não compete no torneio. Se um dia ela for convidada, pode ser que este palco adquira uma importância muito maior...

Você pode conferir todos os detalhes sobre esta maravilha de Arton no suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*.

O Palco: a Arena Secreta

As lutas na Arena Imperial acontecem de duas formas: às escondidas ou à frente de todos, sob a fachada de combates "oficiais".

Quando possível, os Irmãos de Drumak de Valkaria arranjam combates noturnos, quando a Arena está (quase) vazia. Ficam de vigia nos portões, vagam pelos corredores desertos para se certificar de que nenhum gladiador ou empresário vai flagrar um duelo por acidente. Os lutadores então lutam sob a fraca luz de tochas, tentando fazer silêncio. Muitas vezes há alguma interrupção. Desde gladiadores até milicianos e nobres têm motivos (legítimos ou escusos) para andar pela Arena à noite. Quando isso acontece, o duelo *não* é interrompido — os adversários fogem pelos corredores labirínticos da Arena, e a luta continua durante a fuga.

Para que haja um combate sob a fachada de luta oficial, ambos os adversários precisam da autorização da Arena — isso envolve ter um empresário, arranjar patrocínio, conseguir uma data, etc. Uma grande burocracia. Competidores que lutam frente à plateia *nunca* podem matar seus adversários, para evitar uma investigação.

Regras Especiais

O maior truque para lutar na arena secreta é a discrição.

Em uma luta pública, os oponentes precisam ser também atores. Aqui é preciso divertir, além de vencer. Assim, todos os lutadores devem fazer um teste de Atuação contra CD 15 a cada rodada. Uma falha significa que o lutador sofre uma penalidade de –2 em todas as jogadas de ataque na rodada — precisa desviar sua atenção da luta para a plateia, controlar seus movimentos, etc. Além disso, um lutador nunca pode ter um acerto crítico em uma rodada na qual tenha falhado em seu teste de Atuação. A enorme plateia afeta quem não está acostumado. Todos os lutadores que não possuem o talento Torcida sofrem uma penalidade de –1 em jogadas de ataque e classe de armadura. Por último, é proibido matar um adversário.

As lutas à noite dependem de silêncio e furtividade. São travadas na penumbra: todos os lutadores recebem camuflagem (20% de chance de falha). Além disso, cada lutador deve fazer um teste de Furtividade a cada rodada, contra uma CD determinada por ele mesmo: 10, 20 ou 30. Com CD 10, o lutador se esforça muito para ser silencioso, desviando sua atenção do combate. Sofre uma penalidade de –2 em jogadas de ataque e classe de armadura. Com CD 20, a penalidade é de –1. Por fim, CD 30 significa nenhuma penalidade. Sempre que qualquer lutador falhar em um teste de Furtividade, role 1d4. Um resultado 4 significa que alguém nota o barulho e vai investigar. Os lutadores devem então combater enquanto correm pelos corredores internos da arena. Ambos devem gastar uma ação de movimento por rodada para correr. Todos os lutadores estrangeiros sofrem –2 de penalidade em jogadas de ataque nestas condições, pois se confundem com as passagens labirínticas.

A Bênção: Ícone da Luta

Um campeão deste palco absorve a longa tradição da Arena Imperial. Recebe um bônus de +1 em todas as perícias baseadas em Carisma. Além disso, recebe gratuitamente o talento Torcida, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos. Se já possui Torcida, seus benefícios são dobrados.

O Campeão: Orvell, "a Lâmina Encharcada"

Nem todos os gladiadores têm histórias de glória. Orvell começou como um jovem promissor, mas logo deixou o amor pelo vinho suplantar a dedicação à batalha. Virou uma atração de segunda categoria, e então um competidor eventual. Por fim, acabou com um emprego burocrático nas bilheterias, mas nem isso conseguiu manter: foi despedido por beber em serviço. Passou anos andando pelas tavernas próximas â Arena, contando histórias de seu passado. Só encontrou redenção quando um antigo fã convidou-o para o Torneio Deus do Duelo.

Com um novo propósito na vida, Orvell jogou-se na competição, apenas para descobrir que o torneio era diferente de suas velhas lutas. Alguns anos mais tarde, voltou renovado. Havia adquirido novas técnicas em uma longa viagem de aventuras. Há dois anos domina este palco.

O velho gladiador foi aceito por um pequeno empresário, que mantém sua fachada de eventuais lutas públicas. Contudo, a Arena Imperial não é mais toda a vida de Orvell: ele juntou-se a um grupo de aventureiros, muitas vezes trabalhando em conjunto com a milícia. Isto agrada ao público e é uma boa explicação para o antigo ídolo estar de volta, mas não em tempo integral.

Orvell conhece as minúcias e segredos da Arena Imperial. Sabe embrenhar-se nos corredores como nenhum outro. Contudo, seu amor pelo vinho não morreu completamente...

O Circuito de Justas

Bielefeld é um reino envolto em tradição e nobreza. É o lar da Ordem da Luz, uma das mais importantes ordens de cavalaria do mundo, e das mais importantes competições de justa do continente.

A justa é um esporte de combate. Consiste de dois cavaleiros em lados opostos de uma cancha, montados em seus cavalos, armados de longas lanças de cavalaria. Eles então galopam um em direção ao outro com as armas em riste. O objetivo é acertar o adversário e derrubá-lo. Caso ambos caiam ao mesmo tempo, a justa se decide a pé. Cavaleiros de todo o mundo viajam disputando o circuito de justas, como se fosse um grande campeonato que nunca termina.

Em meio às justas tradicionais, são travadas batalhas pelo Torneio Deus do Duelo. Este palco tem um forte respeito às origens do torneio: seus competidores acreditam que a carga de cavalaria é uma das táticas mais fundamentais. Todos devem dominá-la — ou pelo menos aprender a vencê-la. Para sagrar-se campeão deste palco, um lutador deve ser supremo na justa, mesmo em desvantagem.

O Palco: a Cancha do Castelo Fantasmagórico

Quando ambos os lutadores enfrentando-se aqui são cavaleiros e há uma competição de justa oficial acontecendo, por vezes as lutas são travadas em público, em meio a uma justa comum. Contudo, na maior parte das vezes, os Irmãos de Drumak reúnem-se num bizarro torneio de justa que se repete todos os anos. Tudo a seu respeito — plateia, tendas e até o castelo que o sedia — é feito de aparições e ilusões.

Ninguém sabe a origem do Castelo Fantasmagórico e seus habitantes. Alguns especulam que se tratam de fantasmas, mas não há traço de energia negativa. Outros afirmam que é um truque de fadas, imitando as atividades dos humanos. Também pode ser uma ilusão criada por magia selvagem.

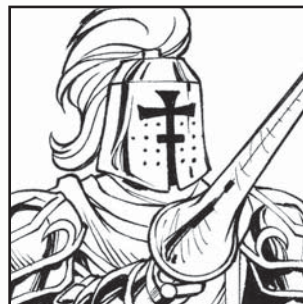
De qualquer forma, a cada outono surge, em uma floresta remota de Bielefeld, o Castelo Fantasmagórico, com centenas de pessoas, tendas e festividades. Tudo é translúcido e brilha sutilmente. Os seres e objetos são imateriais, com exceção da cancha central.

As aparições assistem às lutas e aplaudem, como se estivessem observando uma justa tradicional. Não interagem com os lutadores de nenhuma outra forma. O ambiente é festivo e colorido, embora inquietante.

Regras Especiais

As aparições não impõem nenhuma condição especial. Os competidores precisam se adequar apenas às regras da justa.

No caso de dois cavaleiros montados e portando lanças de cavalaria, não role Iniciativa: ambos agem ao mesmo tempo. Cada um deve fazer um teste de Cavalgar. Este teste conta como uma ação de prestar ajuda (*Tormenta RPG*, Capítulo 4) à sua própria jogada de ataque. Então, cada um faz uma jogada de ataque. Em caso de acerto, rola o dano. Cada cavaleiro que sofreu dano deve fazer um teste de Cavalgar contra CD igual ao dano sofrido. Em caso de falha, cai do cavalo. O primeiro a cair três vezes perde. Caso haja empate, a luta é resolvida a pé.

No caso de um cavaleiro enfrentando um oponente a pé ou montado mas sem uma lança de cavalaria, o cavaleiro *sempre* age primeiro, devido ao comprimento da lança. Após o ataque do cavaleiro, o oponente pode agir como quiser. Para derrubar o cavaleiro de sua montaria, a manobra mais eficiente é, naturalmente, derrubar (*Tormenta RPG*, Capítulo 9). No entanto, o cavaleiro recebe um bônus de +4 para resistir à manobra, pelas condições da justa. Como os competidores são separados por uma cerca, é impossível usar as manobras agarrar e atropelar.

A Bênção: Destruição Montada

Drumak concede o poder dos maiores cavaleiros aos campeões deste palco. O campeão recebe Treino em Perícia (Cavalgar). Se já for treinado em Cavalgar, recebe Foco em Perícia (Cavalgar). Além disso, tem um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano com investidas montadas.

O Campeão: *Sir* Pelvas, o Cão que Cavalga

Há alguns anos, houve contato entre Arton e os Reinos de Moreania. Moreania é habitada pelos moreau, animais em corpos humanoides. *Sir* Pelvas é um moreau herdeiro do lobo. Tem cabeça lupina e corpo intermediário entre humano e fera, coberto de pelos marrons. É alto e esguio.

Na época do primeiro contato entre Arton e Moreania, ficou fascinado. Embarcou em um dos primeiros navios que vieram a aportar em Arton, chegando a Malpetrim. Nos arredores da cidade, salvou um cavaleiro de um ataque de hobgoblins. O homem sagrou-o cavaleiro na própria floresta, em meio aos inimigos caídos — ele era agora um *sir*.

Sir Pelvas viveu em cortes, aprendendo sobre os modos da cavalaria. Um nobre local concedeu-lhe um estandarte. Numa alusão bem-humorada a cavaleiros e nobres que usam cabeças de animais como símbolos, Pelvas adotou como brasão a cabeça de um humano. Obteve a alcunha "o Cão que Cavalga". Passou a competir no circuito de justas, mas era insuficiente. Após ver seu desempenho, um cavaleiro da Luz convidou-o para o Torneio Deus do Duelo. Pelvas tornou-se um Irmão de Drumak, e desde então busca ser a próxima divindade.

Sir Pelvas dominou o palco de Bielefeld apenas ano passado. Nas finais, foi derrotado pelo próprio Maquius, o atual Guerreiro de Arton. Está atualmente em busca de companheiros para procurar o deus desaparecido.

Os Clãs Anões

Os anões têm grande prestígio no Torneio Deus do Duelo. O anão Urakhimm foi o primeiro campeão a enfrentar Drumak. Seu palco atrai combatentes do mundo todo. O que chega a ser irônico, pois aqui o torneio é uma tradição familiar.

Os descendentes de Urakhimm e seus amigos competem até hoje. Cada linhagem conta sobre seus campeões do passado. Algumas famílias de outras raças têm tanta tradição neste palco que são praticamente consideradas anãs. O clima é de descontração, camaradagem e muita bebida. Pode parecer que os lutadores anões não dão importância ao torneio, mas se dedicam tanto quanto quaisquer outros. Contudo, longe dos rígidos costumes de seu povo, dão vazão a seu lado bombástico e festivo. O torneio é uma ocasião para relaxar.

Mais irônico ainda: este palco não fica em Doherimm, o Reino dos Anões, pois a mentalidade anã proíbe que revelem sua localização. As lutas ocorrem em uma mina nas Montanhas Uivantes.

Este é o único palco que oferece recompensa monetária. Talvez devido ao amor dos anões pelo ouro, cada lutador deve pagar para competir aqui. O campeão leva todo o dinheiro acumulado.

As rivalidades aqui são antigas, e podem tornar-se amargas. No torneio, os anões deixam aflorar seus lados mais extremos: o amor pela cerveja, a bravura e o forte senso de família... Mas também a ganância e o rancor.

O Palco: a Mina Rockbottom

A Mina Rockbottom é um dos palcos mais peculiares. Ao chegar, um forasteiro sente-se no meio de uma reunião de família. Pais e filhos, netos e avôs, tios e primos de diferentes clãs confundem-se numa algazarra de juras de amizade, acusações, lembranças nostálgicas e promessas de vingança. Um visitante que não tenha cuidado pode se ver no meio de uma rivalidade... Ou pior: num pacto de lealdade que comprometerá todas as gerações de sua família.

A Mina Rockbottom fica no sul das Montanhas Uivantes. É de propriedade do clã Rockbottom, riquíssimos anões que devotam-se a hospedar a competição todos os anos. Para preservar o segredo, mantêm a mina funcionando apenas na primavera e no verão, com a desculpa de que as Uivantes são frias demais nas outras estações. Mandam seus trabalhadores de volta a Doherimm no início do outono (continuando a pagar seus salários) e abrem a mina para os lutadores.

As condições são opressivas. As lutas ocorrem em túneis apertados e salões de teto baixo. O ar é parado e pesado. Equipamentos de mineração como carrinhos, picaretas e pás espalham-se por tudo. A iluminação é precária, e sempre há risco de desmoronamento.

Por último, existem as bravatas. O campeão pode propor condições especiais aos desafiantes. Recusar estas condições é o mesmo que entregar a luta. As mais comuns são lutar sem armadura, sem tentar esquivar-se (!) e bêbado.

Regras Especiais

Devido ao teto baixo e espaços exíguos na mina, lutadores de tamanho Médio (exceto anões) sofrem uma penalidade de –2 em jogadas de ataque e classe de armadura. Esta penalidade é dobrada para lutadores Grandes. Lutadores Enormes ou maiores não conseguem combater aqui.

A baixa iluminação faz com que oponentes de um lutador sem visão na penumbra ou no escuro recebam camuflagem. Contudo, é permitido levar fontes de luz, desde que o lutador as carregue durante o combate.

A cada rodada de combate, role 1d10. Com um resultado 10, há um desmoronamento: rochas caem sobre os lutadores, causando 4d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 20 reduz este dano à metade. Como alternativa, o mestre pode decidir que um desmoronamento age como uma armadilha de fosso (*Tormenta RPG*, Capítulo 10).

Por último, o campeão pode impor condições adicionais. A preferida do campeão atual é exigir que o desafiante beba uma caneca de cerveja antes de cada rodada de combate. O lutador faz um teste de Fortitude (CD 12, +1 por teste anteior). Em caso de falha, sofre 1d4 pontos de dano em Destreza e Sabedoria. Continua fazendo testes de Fortitude enquanto beber (ou seja, antes de cada rodada). Se uma das habilidades do lutador chegar a 0, ele desmaia de embriaguez.

A Bênção: Anão Honorário

O campeão deste palco recebe de Drumak a força anã: pode escolher dois traços raciais dos anões (*Tormenta RPG*, Capítulo 2), exceto modificadores de habilidades, e aplicá-los em sua ficha. Por exemplo, um bônus de +4 em testes de resistência contra venenos e magia, e classe de armadura +4 contra adversários de tamanho Grande ou maior. Caso o campeão seja um anão, recebe dois traços de novo, efetivamente dobrando os bônus.

O Campeão: Bogred Kodrumm

Ninguém conhece melhor a Mina Rockbottom do que Bogred Kodrumm. Este enorme e orgulhoso anão é o filho mais novo de uma linhagem que há gerações trabalha na mina. Diferente dos outros trabalhadores, Bogred vive em uma cabana nas imediações, onde passa o ano minerando e preparando-se para o torneio. Alguns já acusaram-no de não ser um aventureiro, mas logo se calaram após serem salvos de um desabamento.

Bogred é um líder entre os seus. Quando os trabalhadores precisam negociar com os Rockbottom, ele toma a frente. Quando há uma disputa entre colegas, ele resolve. É um homem simples, direto e obstinado — pensa apenas em seus companheiros, em seus chefes, em seu trabalho e na competição. Gosta de piadas sujas, velhas canções e quantidades monumentais de cerveja. É a pessoa mais respeitada em toda a mina.

Bogred é muito alto para um anão. Seus ombros são extremamente largos e sua barriga é volumosa. Sua longa barba é selvagem e emaranhada. Luta com uma grande picareta e uma placa de peito pequena demais para seu próprio volume.

As Companhias Mercenárias

Portsmouth é o Reino da Magia Proibida. Mas também tem outra peculiaridade: abriga um enorme número de companhias mercenárias.

Os mercenários de Portsmouth são notórios em todo o continente. Quando um nobre precisa enfraquecer um rival, usa mercenários de Portsmouth. Quando um necromante deseja guardas implacáveis para sua torre, lá estão os mercenários de Portsmouth. Quando uma batalha é arriscada demais e as tropas desertam, os mercenários de Portsmouth a abraçam, por ouro.

As companhias têm nomes pomposos, como os Fantasmas Vermelhos ou as Lâminas de Bronze. Algumas têm séculos de história, e contam com cronistas que registram seus feitos, da mesma forma que ocorre com famílias reais.

O Torneio Deus do Duelo é um segredo aberto aqui. Muitos mercenários sabem que "algo" ocorre todos os outonos. Onde quer que estejam — em meio a uma missão, uma campanha ou mesmo numa cidade sitiada — os representantes enviados por cada companhia rumam para competir. Erguem alto seus estandartes, glorificando seus companheiros tanto quanto a si mesmos.

O torneio é violento e perigoso em Portsmouth. Mortes não são raras. Cavaleiros e magos, odiados no reino, devem dormir com um olho aberto.

O Palco: a Taverna das Mil Bandeiras

No coração de Portsmouth, em uma encruzilhada, existe talvez a maior taverna do mundo. A Taverna das Mil Bandeiras é um ponto de parada tradicional para companhias mercenárias. Tem este nome porque ostenta os estandartes de *todas* as companhias do reino em suas paredes. Quando uma nova companhia se forma, notifica o proprietário e entrega-lhe um estandarte. A Taverna das Mil Bandeiras é passada de pai para filho há séculos. Todos os donos sempre foram grandes guerreiros e Irmãos de Drumak.

A taverna tem quatro andares, com um salão comunal gigantesco, capaz de abrigar centenas de fregueses. Esparrama-se para os lados, com quartos, dormitórios para os empregados, estábulos, cozinhas e anexos ocupando a planície.

Os duelos acontecem em pleno salão comunal, à vista dos fregueses que bebem e berram, enquanto bardos cantam e garçonetes servem bebidas. É o palco onde a plateia mais interfere: canecas voam, cerveja é derramada, uma adaga furtiva pode surgir nas costas de alguém...

A Taverna das Mil Bandeiras é fechada para todos os não Irmãos durante o outono. Os recém-chegados perguntam-se como é possível realizar duelos aqui enquanto se mantém o segredo. Simples: garçonetes, bardos e demais empregados passam a vida inteira dentro da construção. Sofrem doutrinação e intimidação — mesmo tentativas de fuga são raras.

Regras Especiais

O uso de magia arcana é proibido. Itens mágicos são permitidos normalmente.

Além disso, neste palco, um lutador deve estar sempre atento a plateia. No início de seu turno, cada lutador deve rolar 1d10 para determinar o que os espectadores irão fazer. Mercenários de Portsmouth recebem um bônus de +2 no teste; cavaleiros da Luz e conjuradores arcanos sofrem uma penalidade de –2.

1d10	Efeito
1	**Ataque de ensopado.** Uma panela de caldo fervente voa contra o lutador, causando 2d8 pontos de dano de fogo (Ref CD 20 reduz à metade).
2	**Punhalada.** Um espectador ataca o lutador pelas costas, causando 1d8 pontos de dano de perfuração.
3	**Cerveja derramada.** O lutador faz um teste de Acrobacia contra CD 15 para não escorregar e cair.
4	**Dejeto.** Uma garrafa ou cadeira voa contra o lutador, causando 1d4+1 pontos de dano de esmagamento.
5	**Garçonete empurrada.** Qualquer golpe tem 50% de chance de atingir a pobre moça durante esta rodada.
6 a 9	**Nada acontece.**
10	**Poção de cura.** Um frasco de poção de *curar ferimentos graves* é atirado para o lutador.

A Bênção: Fúria Mercenária

O campeão deste palco recebe a dedicação dos mercenários. Pode tornar-se imune a encantamento, paralisia ou veneno por dez rodadas. Para ativar um destes efeitos, precisa receber um pagamento de 200 TO. O dinheiro deve ser gasto em festas, bebidas, etc. Na prática, é perdido: não pode ser usado para qualquer fim útil.

A Campeã: Dahlia, a Mantícora de Norm

A atual campeã não nasceu no reino. É originária de Bielefeld, da cidade de Norm.

Quando ainda era uma criança, Dahlia foi raptada por mercenários de Portsmouth. Quando foi salva por heroicos cavaleiros, a menina estava mudada. Parecia tomada de rancor, ódio e escuridão. Tentaram de tudo para aliviar seu espírito, mas nada adiantou. Anos mais tarde, ela tinha casamento arranjado com um cavaleiro. Matou o noivo e fugiu para Portsmouth, para nunca mais voltar.

Desde então, viveu em companhias mercenárias. Foi batedora, guerreira e até mesmo prostituta. Curiosamente, procurou a companhia que a havia raptado. Depois de rejeição e abusos, foi aceita como irmã. A ferocidade e talento para a luta fizeram com que Dahlia representasse sua companhia no torneio. Durante sua primeira competição, matou sem piedade um cavaleiro que havia ousado lutar em "seu" palco. Domina o torneio em Portsmouth há cinco anos.

Dahlia é violenta, rude e beberrona. Luta em uma armadura de placas, usando qualquer arma em que possa botar as mãos.

Os Dojos de Nitamu-ra

Berço de algumas das maiores tradições marciais, a ilha de Tamu-ra gerou muitos Guerreiros de Arton. Infelizmente, Tamu-ra foi destruída pela Tormenta.

Uma pequena parte da população foi transportada magicamente para o continente, onde fundaram o bairro de Nitamu-ra, em Valkaria. No ano seguinte, três Irmãos de Drumak apresentaram-se ao então campeão da Arena Imperial de Valkaria (o palco mais próximo) e pediram cordialmente para que Nitamu-ra fosse incluída no Torneio Deus do Duelo. O campeão concedeu a permissão, embasbacado. Apenas os três lutadores que fizeram a solicitação competiram. Nitamu-ra reconstruiu sem demora a tradição de ensino marcial do Império de Jade, e este palco não demorou a florescer.

Neste palco, monges são maioria absoluta. Isto porque os *dojos* (academias de artes marciais) do bairro promovem e organizam a competição aqui, escolhendo alunos para representar cada um.

A grande peculiaridade deste palco é a competição entre os estilos. Cada desafiante deve declarar seu estilo de luta e segui-lo à risca. No ano seguinte, pode incorporar outras técnicas, mas o improviso é visto com desprezo. A palavra-chave é especialização. Cada *dojo* busca aperfeiçoar um único aspecto da luta.

Desde que a Tormenta deixou Tamu-ra, muitos lutadores rumaram de volta à ilha. Vários deles pedem para que o palco volte ao antigo Império de Jade, deixando o conforto das escolas e suas tradições.

O Palco: o Jardim de Lin-Wu

Para as artes marciais tamuranianas, a verdadeira batalha ocorre dentro de cada lutador. Assim, os duelos do torneio são travados em um local de calma e harmonia.

O Jardim de Lin-Wu é uma praça murada, bem no centro da vizinhança de Nitamu-ra que se dedica às artes marciais. Há uma grande concentração de escolas rivais neste ponto. Aqui, velhos monges meditam em paz, enquanto alunos praticam ou ponderam sobre filosofia. E, a cada outono, os combates do torneio acontecem em plena luz do dia, longe dos olhares de quaisquer não Irmãos.

O Jardim tem áreas gramadas, mas também grandes extensões de areia, onde sábios traçam padrões intrincados que facilitam a meditação. Uma estátua de Lin-Wu adorna um dos extremos, e uma fonte de água límpida enfeita o outro. Algumas árvores (sempre com lindas folhas douradas na época do torneio) se espalham pelo Jardim. Crianças e animais domésticos são permitidos, mesmo durante os duelos. Isto porque, dizem os filósofos, estas almas inocentes representam a pureza que os artistas marciais devem ter.

Contam as lendas que, há séculos, este preceito foi levado tão a sério que um gato foi declarado campeão do antigo palco de Tamu-ra, por sua graça e perfeição singela. Parece uma história bonita, até pensarmos que o bichano teria de enfrentar os outros campeões...

Regras Especiais

O torneio aqui é uma competição tanto entre lutadores quanto entre estilos. Os tamuranianos possuem nomes específicos para cada estilo, declarando-os antes de ingressar no torneio. Forasteiros devem descrever suas técnicas e armas detalhadamente, até os demais Irmãos estarem satisfeitos.

Em termos de regras, um lutador deve declarar todas as habilidades de raça, classe, perícias, talentos e equipamentos que pretende usar, assim como quaisquer magias ou efeitos que possam afetá-lo. Descrições amplas demais (como "tudo que está na minha ficha") são proibidas, pois "não constituem um estilo". É preciso escolher uma parte do que está disponível para o personagem, seguindo um tema (como ataques com as duas mãos, defesa e esquivas, agarrar, etc.). O mestre decide o que é um estilo específico o bastante, mas em geral um PJ deve usar no máximo metade de suas habilidades, talentos e demais efeitos.

Além disso, sempre que um forasteiro enfrenta um lutador dos *dojos*, está em desvantagem, porque o tamuraniano passa todos os dias treinando seus movimentos específicos. Lutadores que estudem nos *dojos* recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque, e a CD dos testes de resistência para suas manobras aumenta em +4.

A Bênção: Harmonia Espiritual

Drumak recompensa os vitoriosos deste palco com a concentração dos grandes mestres. Ao sofrer um ataque físico, o campeão pode escolher abrir mão de sua classe de armadura e fazer um teste de Vontade. Caso o resultado do teste supere a jogada de ataque do oponente, o campeão não é atingido.

O Campeão: Son-Yun, o Demônio da Primavera

Son-Yun é um dos melhores artistas marciais a sair dos *dojos* de Nitamu-ra. Começou seu treinamento ainda criança, no antigo Império de Jade, e não deixou de praticar por um só dia, mesmo quando foi transportado para o continente. Orgulho de sua academia, segue um estilo fluido e harmonioso. Nada parece abalar o semblante pacífico deste monge.

Por isso, Son-Yun voluntariou-se para se tornar a prisão de um demônio.

Anos atrás, uma entidade extraplanar maligna atormentava Nitamu-ra. Os clérigos de Lin-Wu não eram capazes de bani-la, mas podiam prendê-la em um hospedeiro humano. Son-Yun sabia que conseguiria domar o demônio, e desde então compartilha seu corpo e sua mente com a criatura. Em raras ocasiões, o demônio toma conta. Então sua voz muda, seus olhos tornam-se ensandecidos e ele se torna violento — e muito mais forte. Isto já ocorreu durante o torneio, e o resultado foi a morte do adversário. Son-Yun jura que nunca mais fraquejará. Mas o demônio viu a tristeza que causou ao seu hospedeiro, e deseja mais do que tudo voltar durante um combate.

Son-Yun é jovem, tem corpo esguio e veste-se com mantos tradicionais tamuranianos. Fala com calma e ponderação.

A Escola de Gladiadores

Tiberus, a capital do Império de Tauron, é uma das cidades mais impressionantes do mundo. Algumas de suas maiores celebridades são gladiadores: minotauros, humanos, elfos e outros que lutam e morrem em grandes espetáculos. Os jogos atraem milhares de espectadores. São usados para arrecadar dinheiro, pacificar a população, celebrar dias santos ou feriados estatais, lançar carreiras políticas...

Para gozar de maior segurança, treinamento e até mesmo saúde, os gladiadores filiam-se à Escola de Gladiadores.

O estabelecimento é administrado por ex-gladiadores, e está disponível a todos que possam pagar as taxas mensais. A Escola zela pelo treinamento e bem-estar de seus membros: proíbe lutas suicidas e exige condições mínimas de segurança. Gladiadores livres são aconselhados a competir nos melhores jogos; gladiadores escravos ficam protegidos contra desmandos.

A Escola tem sede em Tiberus, mas filiais nas cidades de Marma e Calacala. Os minotauros estão estudando abrir filiais nos reinos conquistados durante as Guerras Táuricas. A matriz é um complexo amplo, com pátios de treinamento, termas, alojamentos e templos a deuses guerreiros. Conta com equipes de empresários, instrutores de combate, clérigos e seus próprios escravos.

Existem inúmeros Irmãos de Drumak na Escola. São uma fraternidade exclusiva. Isso poderia ser visto com desconfiança, mas os minotauros encaram tais "clubes" com naturalidade. Existem *outras* irmandades dentro da Escola — cultos a deuses, pactos de proteção mútua, estilos de luta secretos e até mesmo grupos de investidores.

O Palco: a Caverna de Drumak

Seria impossível fechar a Escola de Gladiadores por uma estação inteira — os combates do torneio acontecem em uma grande caverna. A entrada da Caverna de Drumak fica em plena cidade, em meio a prédios e vias públicas. É uma passagem apertada, fechada por uma grade de ferro e sempre vigiada por um Irmão voluntário.

Por dentro, a caverna segue um túnel e logo abre-se num imenso salão iluminado por tochas. Um altar a Tauron domina o ambiente, e um segundo altar a Drumak é erguido todos os anos.

As lutas são solenes. Os competidores são ungidos com uma mistura do sangue do campeão e dos desafiantes. Todos devem fazer um juramento de lealdade e respeito ao adversário. Os combates são anunciados com o soar de um grande gongo, por um Irmão veterano já velho demais para lutar.

Aqui são proibidos espectadores. Nenhum lutador pode levar companheiros ou servos que não forem Irmãos de Drumak.

A situação é bem diferente na Escola de Gladiadores em si. A Escola abriga tanto os competidores quanto seus companheiros e servos. O clima é de festividade, rivalidade e empolgação. Embora lutas entre Irmãos fora da caverna sejam proibidas, ocorrem centenas de disputas: desde corridas a pé até halterofilismo e "demonstrações amigáveis de golpes". Na Escola, os Irmãos podem ser curados por seus companheiros normalmente. Além disso, aqueles que estejam com suas mensalidades em dia contam com os clérigos e pessoal de apoio da instituição.

Regras Especiais

É comum que os lutadores cheguem cedo a este palco, principalmente se forem membros da Escola. A cada semana em que um lutador ficar hospedado na Escola sem lutar, pode fazer um teste de Inteligência contra CD 10. Em caso de sucesso, recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque *ou* um talento de combate adicional, cujos pré-requisitos cumpra. Estes bônus são cumulativos: um lutador que permanecer três semanas aqui sem lutar pode acumular +3 em jogadas de ataque, ou três talentos de combate, ou qualquer combinação. Todos os Irmãos que são membros da Escola encontram-se no palco desde o primeiro dia do outono. Quando as lutas começam, têm pelo menos um ou dois destes bônus.

Além disso, todos os membros da Escola podem contar com aconselhamento dos treinadores. Após assistir a um competidor lutar, um membro pode fazer um teste de Inteligência contra CD 12 assim que puder conversar com a equipe da instituição. Em caso de sucesso, recebe um bônus de +2 em classe de armadura contra o oponente que observou. Um lutador membro da Escola pode ter estes bônus contra qualquer número de oponentes.

Os bônus se aplicam *apenas* a lutas no torneio, e acabam assim que o lutador deixa a Escola.

Como já foi dito, um lutador não pode contar com companheiros para curá-lo e ajudá-lo enquanto estiver na Caverna de Drumak, a menos que eles também sejam Irmãos.

Por último, em respeito a Tauron, armas de ataque à distância são proibidas.

A Bênção: Instrutor de Combate

Drumak valoriza o autoaperfeiçoamento e estudo da Escola de Gladiadores. Todos os talentos de combate do campeão que lhe concedam bônus numéricos de qualquer tipo passam a conceder +1 de bônus adicional. Por exemplo, Foco em Arma dá um bônus de +1 em jogadas de ataque. Para o campeão deste palco, o bônus é de +2. Isto vale também para talentos que diminuam penalidades (a penalidade é diminuída em 1 ponto adicional, até um mínimo de 0).

A Escola de Gladiadores concede um favor especial ao campeão: ele sempre será considerado membro da Escola, mesmo que nunca tenha sido gladiador ou pago qualquer taxa.

O Campeão: Maquius "Capito" Victorius, o Guerreiro de Arton

O campeão da Escola de Gladiadores de Tiberus é Maquius, o atual Guerreiro de Arton, que muitos consideram o melhor lutador desarmado desta geração. Veja sua ficha e histórico no Capítulo 4.

O Exército de Yuden

O exército de Yuden é um exemplo para o mundo todo. Apenas Tapista pode competir em termos de disciplina e organização. Ninguém se equipara em táticas e estratégias. Os yudenianos vivem para o militarismo. A maioria da população anda armada e aprende algo sobre luta desde a infância. Portanto, não é surpresa que o exército de Yuden dê origem a alguns dos maiores campeões do Torneio Deus do Duelo.

O torneio é especialmente secreto e ilegal aqui. Os yudenianos prezam a conformidade e obediência acima de glórias vãs. Yuden também sempre foi intolerante com estrangeiros (especialmente não humanos). Assim, todos os visitantes devem ter *extrema* cautela. Mesmo para yudenianos, a participação num grupo secreto como este pode ser vista como subversiva. Poucos palcos são tão perigosos.

Aqui, o Torneio Deus do Duelo é realizado por uma facção secreta do exército. Embora quaisquer estrangeiros possam competir, entre os yudenianos apenas militares ou ex-militares são admitidos.

O Palco: o Campo de Batalha de Kor Kovith

Nos primeiros dias do Reinado, Yuden conquistou dois reinos vizinhos: Svalas e Kor Kovith. O território que pertencia a Kor Kovith, uma área montanhosa no noroeste do reino, abriga os combates do torneio.

O Campo de Batalha de Kor Kovith é uma planície árida e pedregosa, cercada por montanhas. Até hoje o chão está repleto de esqueletos, logo abaixo da superfície. Símbolos sagrados e pequenos altares pontilham o local, numa tentativa de apaziguar estas almas. Dizem que o vento aqui carrega os lamentos dos mortos e os gritos da batalha ancestral.

Os desafiantes e seus companheiros armam suas barracas em todo o campo de batalha. Aqui os duelos não acontecem em horários determinados. O campeão ataca qualquer desafiante na hora em que quiser. Esteja comendo, dormindo ou fazendo qualquer outra atividade — um lutador deve estar pronto. Pior ainda, os desafiantes devem esperar qualquer quantidade de tempo, até que o campeão decida atacá-los. Ou seja, mesmo chegando no primeiro dia do outono, é possível esperar até o fim da estação!

Certa vez, uma patrulha do exército já se deparou com o acampamento dos Irmãos de Drumak. Deram voz de prisão a todos os subversivos que abrigavam estrangeiros. Houve então uma imensa batalha, na qual os Irmãos mataram até o último soldado e fizeram um pacto de silêncio. Este palco é um local de segredos e violência.

Regras Especiais

Como já foi dito, neste palco um desafiante pode ser atacado a qualquer momento pelo campeão. Se um PJ for atacado sem suas armas ou armadura, deve lutar nestas condições, ou perder o tempo necessário para apanhá-las.

A saída é nunca tirar a armadura ou largar as armas. Um personagem que durma de armadura acorda fatigado (a menos que tenha o talento Tolerância). Além disso, a cada semana sem tirar a armadura, deve fazer um teste de Fortitude (CD 20 +1 por semana subsequente). Cada falha causa 1 ponto de dano em Constituição. Este dano é recuperado à taxa de 1 ponto por noite de descanso *sem* armadura. Após todo o dano ser recuperado, outra noite descansando sem armadura anula a condição exausto, e mais uma anula a condição fatigado.

Os yudenianos desejam conformidade e padronização. Quaisquer lutadores que não usem armas e armaduras tradicionais são atormentados: gritaria em volta de sua barraca quando desejam dormir, interrupções quando precisam estar concentrados... Os efeitos são os mesmos de dormir com armadura. O uso de truques e magias (como *silêncio*) para evitar isto é interpretado como reclamação e demonstração de fraqueza, podendo valer desclassificação.

Não humanos são constantemente maltratados. É preciso grande força de vontade para não se deixar abater. A cada semana, um personagem não humano deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, sofre uma penalidade cumulativa de –1 em todos os testes de resistência até deixar este palco.

A Bênção: Inflexível

Aqueles que suportam as condições hostis são recompensados por Drumak com o brio militar de Yuden. O campeão só precisa de 4 horas de sono por noite para estar plenamente descansado. Além disso, recebe um bônus de +4 em todos os testes de Vontade. Por último, pode ignorar uma condição fatigado por dia.

O Campeão: Príncipe Conrad Kor Kovith

Conrad Kor Kovith era príncipe do reino de mesmo nome, quando Yuden conquistou-o. Morreu na última batalha, no próprio campo onde hoje em dia ocorrem os duelos. Séculos mais tarde, ergueu-se como um morto-vivo. Mas, em vez de desejar vingança ou justiça para seu povo, queria apenas estar do lado vencedor.

Tornou-se um dos maiores (e mais detestáveis) exemplos do que significa ser yudeniano. Seu ódio por não humanos não conhece limites — ainda que ele mesmo não seja mais tecnicamente humano. Defende posturas agressivas e expansionistas com fervor. Lidera um batalhão de mortos-vivos que "auxilia" Yuden extraoficialmente, matando muitos inocentes no processo.

Em algum ponto nos últimos séculos, Conrad foi convidado para o torneio. Foi campeão várias vezes desde então. De tempos em tempos é destronado por décadas, para mais tarde voltar. Vê a si mesmo como um defensor dos valores yudenianos, e dedica-se com especial atenção a não permitir que qualquer visitante domine o palco.

Conrad parece incapaz de não competir no torneio — talvez porque as batalhas são travadas no local de sua morte. Usa armadura completa que esconde seu rosto cadavérico, e luta com espada longa e escudo.

A Irmandade Pirata

Os piratas do Mar Negro são temidos por todos os marujos de Arton. Existe uma técnica especial para lutar em navios — por isso, este palco é importantíssimo.

A Irmandade Pirata é um agrupamento de capitães e suas tripulações, que comandam as Ilhas Piratas. A localização das Ilhas é um segredo muito bem guardado. Ninguém de fora da Irmandade conhece as traiçoeiras rotas marítimas que levam até aqui. Portanto, todos os forasteiros devem primeiro dirigir-se a Malpetrim, e então procurar um capitão que também seja um Irmão de Drumak (ou pelo menos tenha a confiança dos Irmãos) e concorde em levá-los. É preciso pagar até 1.000 Tibares ou mais. É comum que vários duelistas sejam levados na mesma embarcação. Rivalidades, amizades, casos de amor e até mesmo rixas de morte começam a bordo.

Lutadores de primeira viagem acham que serão levados a alguma das grandes ilhas do refúgio. Ledo engano: a Irmandade Pirata nunca revelaria seus segredos a forasteiros. Os combates do torneio ocorrem em um atol. Mesmo assim, todos fazem um juramento de sangue frente a um grupo de clérigos de várias divindades, prometendo nunca revelar a localização. Diz-se que os traidores têm mortes horríveis, e suas famílias são amaldiçoadas para sempre.

O Palco: o Atol dos Náufragos

Este não é apenas o palco da Irmandade Pirata. É o palco do Oceano, onde os combatentes devem dominar uma das forças mais poderosas de Arton.

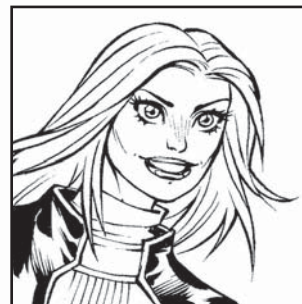
O Atol dos Náufragos é um enorme conjunto de corais que torna as águas muito traiçoeiras. Dezenas de navios já naufragaram aqui. Formou-se uma comunidade sobre as naus semidestruídas. Casas de madeira meio podre foram erguidas, pessoas se mudaram. O Atol atraiu alguns elfos-do-mar, que vêm para negociar com o povo do "mundo seco". Enfim, criou-se uma pequena aldeia feita de navios arruinados.

Andar ou mesmo ficar de pé no Atol exige ginga. Tudo se mexe, range, oscila com as ondas. Não há superfície muito sólida: apenas os conveses dos incontáveis navios, as pranchas estendidas entre um e outro, as estruturas frágeis construídas com os restos das embarcações avariadas demais.

Todos os habitantes do Atol são Irmãos de Drumak ou têm a confiança dos Irmãos. O ambiente é de bebedeira, festas constantes e perigo. Às vezes há ataques de elfos-do-mar selvagens, monstros marinhos, tempestades... Mas o que você estava esperando?

Regras Especiais

Cada lutador começa sobre o mastro de um navio. Apenas ficar parado sobre o mastro (que oscila com o mar) exige um teste de Acrobacia contra CD 15 por rodada. Uma falha resulta em queda e 4d6 pontos de dano. Mover-se nos cordames exige um teste de Acrobacia contra CD 20 (para metade do deslocamento) ou CD 25 (para deslocamento normal). Para saltar de um mastro a outro ou escalar qualquer estrutura, use as regras da perícia Atletismo.

Caso um lutador caia na água, use as regras de natação (veja o Capítulo 4 de *Tormenta RPG*). As águas ao redor do Atol costumam estar agitadas (CD 15). Sempre que um lutador cair na água, há 50% de chance de que o local esteja tomado por águas mágicas, que permitem que habitantes do mundo seco respirem, chamadas "ar líquido". Um lutador nunca se afoga em ar líquido, mas sofre uma penalidade de –2 em jogadas de ataque e dano lutando na água.

Todos os lutadores que não pertençam à Irmandade Pirata sofrem com o balanço dos navios. Recebem uma penalidade de –2 em suas jogadas de ataque.

Antes de cada combate, role 1d4. Com um resultado 4, uma tempestade se forma. A CD de todos os testes de perícias em +5 e a penalidade para os forasteiros aumenta para –4.

Uma vez que a luta comece, pode continuar em qualquer lugar. Os adversários podem cair no mar, entrar em tavernas, subir na mesa da cozinha... Tudo sem interromper a luta. Caso um lutador peça ajuda (por estar se afogando, por exemplo) ou recuse-se a lutar em certo local, é desclassificado.

A Bênção: Em Qualquer Lugar

Drumak recompensa quem não se deixa intimidar pelo ambiente. O campeão deste palco sofre apenas metade das penalidades por lutar em qualquer ambiente desfavorável (água, floresta, noite, frio, etc.). Por exemplo, ao lutar na água, o campeão sofre uma penalidade de –1, em vez dos –2 normais. Caso a penalidade normal seja de –1, o campeão não sofre penalidade alguma pelo ambiente hostil. A diminuição das penalidades se aplica a perícias, jogadas de ataque e dano e testes de resistência, mas apenas enquanto o campeão estiver lutando.

O Campeão: Savine das Escamas Prateadas

O atual campeão deste palco não é um capitão, mas apenas um marujo. Com sua ferocidade e capacidade de combate, poderia ter sua própria tripulação, mas prefere continuar sem responsabilidade alguma. O lema de Savine é "o amanhã não existe". A cada dia, ele gasta todo seu ouro, faz tudo que tem vontade e segue cada capricho, sem pesar as consequências.

Savine é um humano, mas metade do seu corpo é recoberta de escamas de peixe. Sua pele é gelada ao toque. Isso foi resultado da maldição de uma elfa-do-mar xamã, vítima de sua sanguinolência.

Alguns dizem que Savine poderia ter vencido Maquius, o atual Guerreiro de Arton, caso ambos tivessem lutado neste palco. Contudo, o pirata despencou em um humor sombrio e violento após sagrar-se campeão. Trancou-se numa casa e matou todos que batiam na porta para chamá-lo. Recusou-se a sair até que sua disposição melhorasse — então já era tarde para disputar o restante do torneio.

Savine luta com um sabre, num estilo acrobático e audaz. Veste uma casaca sobre o peito nu, desprezando qualquer tipo de armadura.

Malpetrim

A cidade de Malpetrim, em Petrynia, é a Capital dos Aventureiros. Em nenhum outro lugar de Arton há tamanha concentração de heróis. Por isso, Malpetrim é talvez o palco que melhor incorpora a verdadeira finalidade do Torneio Deus do Duelo.

Malpetrim está sempre repleta de aventureiros e tipos exóticos. A chegada de lutadores no outono não atrai qualquer atenção — eles se perdem em meio às dezenas de outros que estão na cidade pelos mais diversos motivos. O torneio não é a única atividade secreta que ocorre aqui. Missões divinas, pesquisas, espionagem... Todas ocorrem constantemente.

Este é talvez o palco mais concorrido. A população de aventureiros acaba inchando o contingente de desafiantes: sempre haverá algum Irmão conhecendo um herói numa taverna e então convidando-o. No primeiro dia do outono, já há lutadores fazendo fila. As atividades continuam até o último dia possível, com um fluxo constante de competidores chegando todos os dias. É muito comum que o campeão mude várias vezes num mesmo ano: um desafiante destrona o antigo campeão, então é destronado e assim por diante.

O Palco: a Masmorra dos Heróis

O Torneio Deus do Duelo serve para treinar e preparar aventureiros. Os primeiros competidores naturais de Malpetrim trataram de sediar suas lutas no ambiente mais propício a este treinamento: uma masmorra. Ao longo dos séculos, o complexo foi ficando maior, mais cheio de surpresas e armadilhas.

Todos os Irmãos desta região contribuem para incrementar a Masmorra dos Heróis. Assim, ninguém conhece todos os seus segredos. A estrutura fica em plena cidade, no subterrâneo (naturalmente). Há passagens para a masmorra em cinco pontos de Malpetrim — tavernas, templos, lojas... Os lutadores devem entrar em pontos separados e encontrarem-se lá dentro, para só então lutar. Apenas pessoas que *não* pretendem competir podem ficar dentro da masmorra, observando as lutas. Vários competidores disfarçam-se como meros espectadores, para pegar seus adversários desprevenidos. Isto é perfeitamente válido: ensina um desafiante a estar pronto para tudo.

A masmorra em si não é iluminada, mas muitos espectadores carregam tochas ou magias de luz. É proibido aos espectadores auxiliar ou atrapalhar os competidores de outras formas.

Regras Especiais

A primeira dificuldade para lutar na Masmorra dos Heróis é achar o oponente. Caso ambos estejam procurando um pelo outro, acham-se em 1d6 rodadas. Caso um deles esteja tentando se esgueirar, faz um teste de Furtividade oposto pelo teste de Percepção do inimigo. Em caso de sucesso, pode decidir quando os dois se encontram, e surpreende seu adversário. Caso ambos estejam tentando se esgueirar, fazem um teste oposto de Furtividade. O vencedor decide quando o encontro ocorre.

A Masmorra dos Heróis também esconde armadilhas e truques que variam todos os anos. A cada rodada, role na tabela abaixo. Enquanto os lutadores estiverem separados, cada um rola uma vez por rodada. A partir do momento em que se encontram, uma só rolagem afeta ambos. Monstros errantes atacam um lutador aleatório. Outros efeitos afetam os dois igualmente.

d10	Efeito
1	**Nada acontece.**
2	**Armadilha de pedra rolando.** 4d6 pontos de dano de esmagamento (Reflexos CD 20 reduz à metade).
3	**Armadilha de poço.** 2d6 pontos de dano de queda. O lutador deve gastar uma rodada e fazer um teste de Atletismo contra CD 15 para sair do poço.
4	**Clarão súbito.** Cegueira por 1d3 rodadas.
5	**Armadilha de gás venenoso.** 1d4 pontos de Constituição (Forttude CD 20 evita).
6	**Armadilha de chamas.** Labaredas causam 6d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD 15 reduz à metade).
7	**Armadilha de gelo.** Um raio gelado deixa os lutadores sob efeito da magia *lentidão* por 1d6 rodadas.
8	**Ilusões.** Surgem cópias ilusórias do(s) lutador(es). As cópias duram 1d4 rodadas. Sempre que o lutador for acertado, há 50% de chance de o acerto ter sido em uma cópia.
9	**Monstro errante**. Surge uma criatura com ND 1d6+1. O mestre escolhe ou decide aleatoriamente a criatura.
10	**Monstro errante**. Surge uma criatura com ND 1d6+6. O mestre escolhe ou decide aleatoriamente a criatura.

A Bênção: Espírito Aventureiro

Os campeões de Malpetrim são recompensados com a capacidade de ir além em suas aventuras, recebendo um ponto de ação extra por sessão de jogo. Além disso, podem gastar mais de um ponto de ação na mesma rodada para o mesmo benefício, sem restrição.

O Campeão: Tex Scorpion Mako

Tex Scorpion Mako é uma das figuras mais estranhas de Arton. Costuma trocar de aparência e personalidade de tempos em tempos. Você pode conferir seu histórico em *Tormenta RPG*. Mais detalhes sobre ele (incluindo sua ficha) estão no *Guia da Trilogia*.

Sua motivação para competir parece ser a mesma que guia o restante de sua vida: incentivar outras pessoas a superar seus limites. Ele se coloca como um grande desafio, alguém a ser vencido por um novo e jovem campeão...

Alguns afirmam que Tex Mako está envolvido no sumiço de Drusilla — talvez para incentivar aventureiros (ou o próprio Maquius) ao resgate. Mas o próprio Tex parece *muito* apreensivo com o desaparecimento.

As Montanhas Sanguinárias

Poucos vivem nesta cordilheira, que abriga a maior concentração de monstros e criaturas perigosas do mundo conhecido. Praticamente os únicos habitantes humanoides das Sanguinárias são tribos bárbaras.

As tribos das Sanguinárias não se reúnem com frequência. O povoado vizinho mais próximo sempre fica a semanas de viagem. Nunca houve grande tradição de torneios aqui.

Contudo, um dos guerreiros que organizaram a primeira competição que deu origem ao Torneio Deus do Duelo era originário da cordilheira. Seu grupo de aventureiros fez uma peregrinação por todas as tribos conhecidas, convidando os maiores guerreiros. Desde então, este palco abriga alguns dos mais ferozes duelos.

Os Irmãos de Drumak naturais das Sanguinárias consideram a morte no torneio como a única forma honrada de deixar este mundo. Quando estão velhos e sentem o bafo de Ragnar, tratam de voltar a competir, para que possam perecer assim como viveram. Os jovens campeões consideram um dever sagrado matá-los, então enterrá-los no solo pedregoso de um cemitério sagrado.

As lutas neste palco não são apenas combates entre dois adversários: são verdadeiras provas de resistência e perseverança.

O Palco: Variável

Como as tribos são muito distantes entre si, os bárbaros concordam que nenhum povoado poderia sediar o torneio todos os anos. Portanto, a sede varia. O povoado que abrigará o Torneio Deus do Duelo é decidido após o torneio anterior. Muitas vezes, a decisão é tomada meras semanas antes da primeira luta! Qualquer visitante deve primeiro procurar a aldeia certa — o que já é um grande desafio.

As aldeias se localizam em terreno inóspito, e cada uma apresenta perigos específicos. Todas possuem algum tipo de praça central, onde existe um totem a Allihanna ou Megalokk. De resto, um visitante pode esperar encontrar choupanas rústicas, feitas dos materiais disponíveis: desde madeira e palha até pedras empilhadas. As tribos mais primitivas ainda vivem em cavernas.

Regras Especiais

Lutar nas Sanguinárias é um assunto complicado. Antes do combate em si, há várias etapas.

Chegando ao palco. Para descobrir o palco, um lutador precisa ser bem-sucedido em um teste de Obter Informação contra CD 25. O teste só pode ser tentado em lugares onde alguém poderia saber disso (decisão do mestre), como uma cidade no sopé das Sanguinárias ou uma aldeia que tenha enviado guerreiros para o torneio. Como alternativa, um personagem com o talento Rastrear tem direito a um teste de Sobrevivência por semana (CD 20) para encontrar os rastros dos lutadores em peregrinação. A jornada demora 1d4 semanas. Uma falha significa que a semana é perdida, e o personagem deve tentar de novo na semana seguinte.

Condições da aldeia. Quando os personagens chegam à aldeia, role 1d6 para determinar o tipo de aldeia e as condições do combate.

1) Aldeia vulcânica: à beira de um vulcão, esta aldeia é muito quente. Ao chegar, o competidor faz um teste de Fortitude contra CD 15. Em caso de falha, fica fatigado pelo calor. No início do combate, faz outro teste de Fortitude, desta vez contra CD 20. Em caso de falha, fica fatigado (ou exausto se já estiver fatigado).

2) Aldeia gelada: localizada em um dos picos gélidos das Sanguinárias, esta aldeia é fria e inclemente. Visitantes sofrem –1 de penalidade em jogadas de ataque e –4 de penalidade em Iniciativa.

3) Aldeia tóxica: vapores alucinógenos emergem de rachaduras no solo da aldeia. A cada rodada de combate, os lutadores devem fazer testes de Fortitude contra CD 20. Em caso de falha, sofrem os efeitos da magia *confusão* durante seu turno.

4) Aldeia assombrada: espíritos inquietos rondam esta aldeia. Na primeira rodada, os lutadores devem fazer testes de Vontade contra CD 20. Uma falha deixa um lutador abalado.

5) Aldeia sanguinária: um espírito da fúria habita esta aldeia. Sempre que quiser fazer algo além de se mover em direção ao oponente ou desferir um ataque simples em corpo-a-corpo, o lutador deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade contra CD 15.

6) Aldeia comum: nenhuma condição especial.

A Bênção: Independência Feroz

Aqueles que triunfam neste palco não precisam dos confortos do mundo civilizado. O campeão pode escolher um dos três tipos de testes de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade). Ao fazer um teste deste tipo, sempre pode rolar dois dados, ficando com o melhor resultado.

O Campeão: Xedrios, o Caolho

Xedrios, o Caolho, é assim chamado porque perdeu um olho numa luta do torneio, décadas atrás. Esta luta — e a maior parte das outras — acabou em sua derrota. Ele competia a cada ano, nunca sagrando-se campeão. Chegou a desistir. Quando sentiu o peso da idade, voltou ao torneio, esperando ter uma morte digna.

Mas não teve: tornou-se campeão. Mantém o título há mais de três décadas.

Xedrios já perdeu a conta da própria idade. É muito doente e magro, pálido e aparentemente frágil. Contudo, sua experiência vence todos os "garotos", e sua força é surpreendente. Passa a maior parte do ano em sua cama de peles, mal consciente. A cada outono, desperta, pergunta onde será o torneio e parte em peregrinação. Ele não *deseja* vencer. Gostaria que surgisse alguém capaz de vencê-lo e conceder-lhe algum descanso. Mas recusa-se a entregar a vida a um fraco, sempre dando o melhor de si.

Xedrios luta coberto por trapos e peles que deixam a maior parte de seu corpo exposta. Usa um machado e uma clava feita do fêmur de algum monstro que abateu há incontáveis anos.

Smokestone

As artes da guerra baseiam-se em tradições ancestrais, mas também dependem de inovações. Por isso o palco de Smokestone é fundamental para o Torneio Deus do Duelo. Smokestone é uma cidade perdida nas vastas planícies de Petrynia. Sua verdadeira localização é um segredo tão bem guardado quanto as rotas marítimas que levam às Ilhas Piratas. Isso porque Smokestone é um refúgio fora da lei, a cidade dos pistoleiros.

Pequenas e grandes tavernas disputam espaço com dezenas de oficinas de armeiros e laboratórios alquímicos improvisados, onde a pólvora é fabricada. Existem até mesmo inúmeras barracas de rua, onde a pólvora é mais barata e menos confiável. O papa-defunto é um homem rico, assim como o açougueiro cujos porcos devoram cadáveres que devem sumir.

O maior empecilho à participação de forasteiros é encontrar a cidade. Isto costuma exigir incontáveis noites em tavernas insalubres de Petrynia, contatos com alguns dos maiores criminosos do continente e muitos subornos, além de provas de lealdade. É comum que *nenhum* forasteiro compareça a este palco: na maior parte dos anos, o torneio é disputado apenas entre pistoleiros locais.

O Palco: a Rua da Poeira

Smokestone possui duas ruas principais, que se cruzam no meio da cidade: a Rua da Fumaça (onde está a maior parte das oficinas de armeiros) e a Rua da Poeira (que concentra as tavernas e o papa-defuntos). Ambas são largos caminhos de areia, onde o vento sopra e ocasionais bolas de feno rolam. Os duelos do torneio acontecem em plena Rua da Poeira, à vista de todos. Mesmo assim, o segredo não é prejudicado: a maioria dos habitantes sabe que, quando dois combatentes começam a se encarar, é melhor trancar as janelas e fingir que nada está acontecendo.

Os duelos neste palco ocorrem tradicionalmente ao meio-dia, pois, de manhã ou à tarde, o sol poderia ficar nos olhos de um dos adversários, ofuscando-o. Os combatentes postam-se frente a frente, bem distantes um do outro. Então um dos Irmãos presentes anuncia o início do duelo e as armas são sacadas.

Armas de ataque à distância levam vantagem aqui. No entanto, a distância também dificulta o uso da maior parte das pistolas. Isso é proposital: os bravos de Smokestone desejam testar sua própria perícia.

Vez por outra, a população (ou uma turba) decide que algum de seus vizinhos ou visitantes é um bom candidato para enforcamento. Quando isso ocorre durante o torneio, muitas vezes um duelo é levado à Praça dos Enforcados, onde fica a única forca "oficial" da cidade. A luta então começa quando o infeliz pende da corda, e acaba quando ele finalmente morre.

Regras Especiais

Neste palco, os combatentes começam a 36m de distância um do outro. Desafiantes com armas corpo-a-corpo precisam correr até o adversário, o que pode consumir algumas rodadas.

Todas as armas devem estar embainhadas no início do combate. Escudos devem estar presos às costas, também precisando ser sacados. Além disso, nenhum lutador pode começar montado: uma montaria pode estar adjacente, mas ele precisa gastar algum tempo para subir nela. A rapidez é tão valorizada quanto o dano.

Pequenos explosivos são espalhados ao longo da Rua da Poeira antes de cada combate. São propositalmente feitos com materiais da pior qualidade, detonando imprevisivelmente. Qualquer combatente que ficar no mesmo lugar desde o início da luta (isto é, a 36m do adversário) está a salvo dos explosivos. Contudo, ao correr ou caminhar pela rua, há 50% de chance por rodada de ser atingido por uma explosão. Cada explosão causa 4d6 pontos de dano (metade por fogo e metade por perfuração). Um teste de Reflexos contra CD 15 reduz o dano à metade.

Quando as lutas são travadas na Praça do Enforcado, o infeliz sendo executado faz um teste de Fortitude por rodada. A CD é 10, +1 por rodada adicional. Condenados genéricos têm Fortitude +2. Assim que falhar em um teste, o condenado começa a morrer. Na rodada seguinte, está morto, e a luta acaba. O combatente que tiver sofrido mais pontos de dano perde.

A Bênção: Rápido ou Morto

Drumak abençoa os campeões deste palco com as características mais importantes dos pistoleiros das planícies. O campeão pode escolher dois talentos da lista a seguir: Iniciativa Aprimorada, Rapidez de Recarga, Saque Rápido e Tiro Certeiro. Ele deve cumprir todos os pré-requisitos dos talentos escolhidos.

O Campeão: Zand Mardden

Os Xerifes de Azgher são uma organização de vigilantes e justiceiros com permissão oficial de utilizar armas de pólvora, talvez os únicos que podem usar estas armas abertamente sem problemas com a lei. Zand Mardden era um Xerife de Azgher — e dos bons. Mas tudo mudou quando os minotauros dominaram Petrynia.

De uma hora para a outra, os Xerifes precisavam tolerar escravidão e acatar os conquistadores. Zand Mardden estava farto. Deixou a organização e passou a caçar criminosos por conta própria.

Descobriu que isso era *muito* arriscado: contava com a inimizade dos dois lados da justiça. Sendo tecnicamente um criminoso, foi até mesmo aceito em Smokestone. Então, quando foi convidado para o Torneio Deus do Duelo, soube o que faria. Eliminaria os criminosos entre os duelistas. Hoje em dia, o campeão luta sem sede de sangue contra a maioria dos adversários, mas possui um pergaminho com vários nomes anotados. Quando um deles surge para desafiá-lo, o resultado é apenas um: a morte do canalha.

Zand Mardden usa roupas refinadas e negras. Uma casaca bem alinhada recobre sua finíssima cota de malha élfica, e um chapéu de abas largas esconde seu rosto na sombra. Suas pistolas estão sempre nos coldres em sua cintura.

A União Púrpura

A União Púrpura não é um reino no sentido tradicional da palavra. Conhecida como "os Reinos Menores", é um agrupamento de povos bárbaros. Tem costumes característicos — um deles é o papel quase decorativo do regente, uma figura que apenas representa o reino frente às demais nações, sem poder real. Outro é a escolha dos chefes e reis de cada tribo através do combate.

Portanto, a União Púrpura abraçou o Torneio Deus do Duelo como a extensão de um de seus costumes mais antigos.

Havia "bárbaros" da União Púrpura entre os primeiros lutadores. Para eles, a competição era absolutamente natural: não havia forma melhor de decidir qualquer disputa! Quando o torneio foi se tornando mais estruturado e organizado, foram apenas os lutadores "civilizados" que exigiram segredo. Para os competidores da União Púrpura, não havia por que escondê-lo. Aquele era o modo natural das coisas.

Dentro do reino, praticamente não há segredo algum. Muitos conhecem e aceitam a existência de uma competição marcial — na verdade, conhecem e aceitam várias! Quando inúmeras tribos perderam seus chefes e campeões nos eventos trágicos de alguns anos atrás, usou-se o Torneio Deus do Duelo para escolher alguns novos chefes. Questões de honra e merecimento são decididas no torneio: as lutas são usadas para determinar a verdade quando dois guerreiros dizem coisas opostas, para verificar se um pretendente é digno de casar-se com uma moça, etc.

Isto não significa que o torneio seja menos solene. Pelo contrário: a tradição de competições marciais na União Púrpura é como a tradição militar em Yuden ou o legado de aventuras de Malpetrim. Todos levam o torneio *muito* a sério. Apenas não veem necessidade de tantas mentiras e subterfúgios.

O Palco: a Floresta Proibida

A União Púrpura é coberta de florestas. Várias tribos chegam a construir suas casas em árvores, e o verde espalha-se por tudo. Uma das florestas mais notórias (e densas) do reino é Tuleh Donth, "a Floresta Proibida". É um local sagrado, cheio de mistérios e tabus, e abriga o torneio a cada outono.

Dentro da Tuleh Donth, ficam os Grandes Dólmens de Allihanna, enormes pedras dispostas em círculo, sagradas para a Deusa da Natureza. O local dos Dólmens é proibido para estrangeiros, a menos que sejam devotos de Allihanna. O torneio acontece não muito longe desta estrutura.

A área de batalha não é uma clareira. As lutas são travadas entre as folhagens e as árvores. A astúcia e a capacidade de manobrar entre os troncos e raízes é muito valorizada, considerada tão importante quanto a própria força. Os lutadores e seus companheiros devem permanecer na floresta, mas não podem causar distúrbios excessivos à ordem natural. Em particular, é proibido caçar animais aqui, em honra a Allihanna.

Em alguns anos, grandes círculos de druidas observam o torneio. Embora não sejam Irmãos de Drumak, sua presença é tolerada, porque são os guardiões desta área. Quando isto ocorre, não é raro que os druidas escolham alguns desafiantes para cumprir missões em nome de Allihanna. Contrariar estas "ordens" é arriscado. Dizem que a Deusa da Natureza amaldiçoa aqueles que usufruem de sua floresta mas recusam-se a retribuir, tornando-os inimigos de todos os animais.

Regras Especiais

As árvores, arbustos e cipós confundem todos os lutadores que não estão acostumados a este ambiente. Visitantes movem-se com metade de seu deslocamento normal. Além disso, é impossível fazer investidas de qualquer tipo aqui — existem obstáculos demais.

Muitos lutadores usam a perícia Atletismo para escalar as árvores, obtendo vantagens sobre seus oponentes. A CD é 15 para nativos da União Púrpura e 20 para estrangeiros.

A folhagem densa atrapalha a mira. Ataques à distância sofrem uma penalidade de –5. Além disso, qualquer lutador pode fazer um teste de Furtividade contra CD 15 para obter camuflagem neste palco. O teste é uma ação de movimento para estrangeiros, mas uma ação livre para nativos.

A Bênção: Aliado de Allihanna

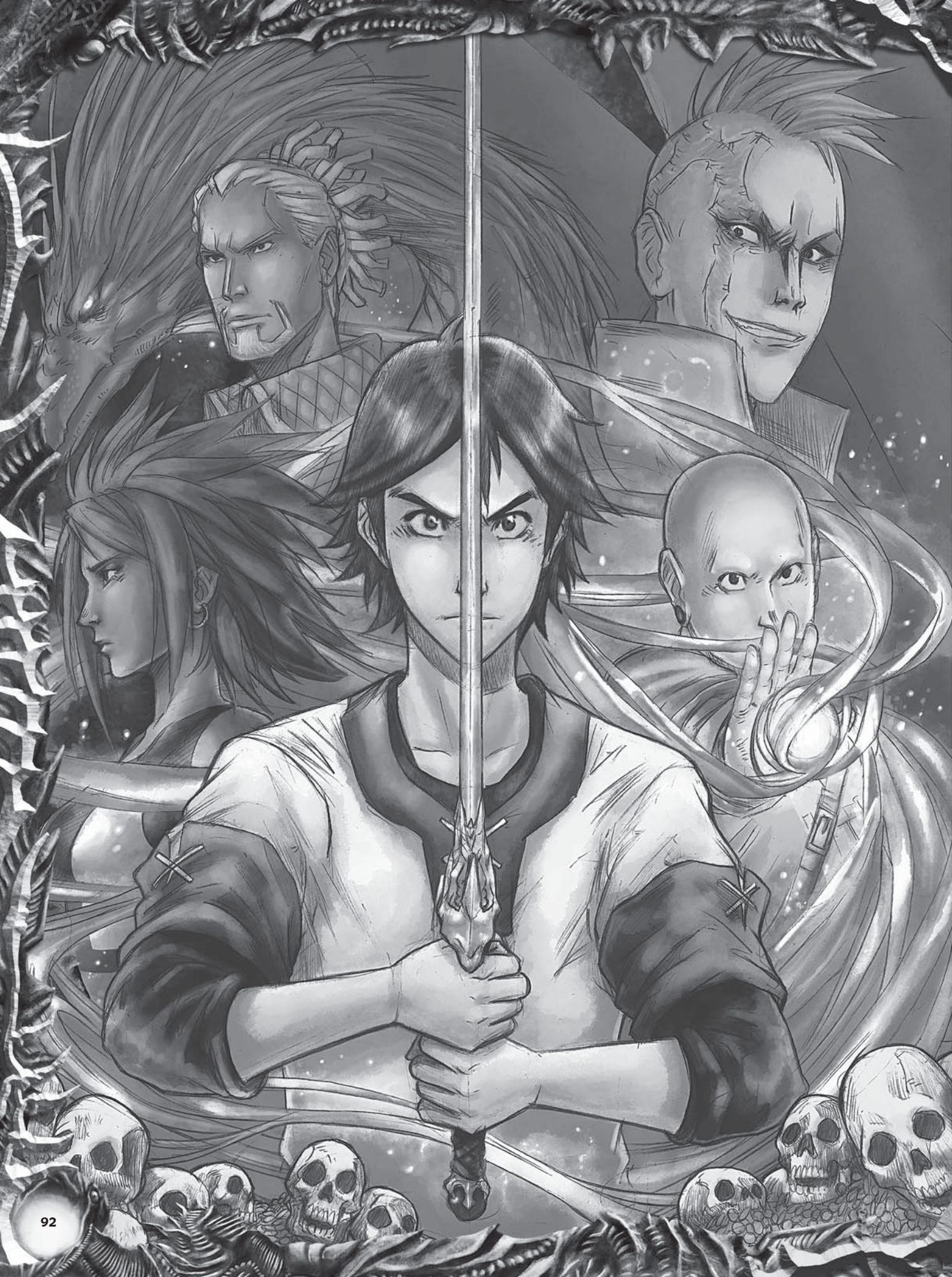
Drumak alia-se à Deusa da Natureza para recompensar os campeões que respeitam as leis da floresta. O campeão recebe um companheiro animal à sua escolha, como se fosse um ranger com nível igual ao seu nível de personagem. Caso já possua esta habilidade, o campeão passa a contar como um ranger com 5 níveis a mais para determinar as capacidades de seu companheiro animal.

O Campeão: Nenhum

No ano retrasado, a campeã deste palco foi Drusilla, uma monja de habilidade insuperável. Seu corpo musculoso, seu olhar feroz e sua cabeça depilada emprestavam-lhe um ar exótico e belo, conquistando todos os corações — enquanto sua força conquistava todos os inimigos. Drusilla tornou-se Guerreira de Arton e então venceu o antigo Deus dos Duelos (o tamuraniano Tetsujin). Encarnou a divindade e brilhou de triunfo.

Infelizmente, nunca mais foi vista.

No ano passado, o campeão da União Púrpura foi decidido através de combates entre todos os desafiantes, como é o costume quando o campeão de um palco torna-se o deus. No entanto, quando Drusilla não surgiu para enfrentar Maquius, o novo campeão deste palco cometeu suicídio, achando que seu palco estava desonrado.

Os lutadores da União Púrpura estão mais apreensivos do que quaisquer outros. No próximo torneio, o desafiante com o maior número de vitórias consecutivas será declarado campeão deste palco. Alguns estrangeiros veem isto como sinal de que o torneio será mais fácil aqui — não haverá um grande lutador supremo. Talvez a União Púrpura veja um grande fluxo de competidores.

Capítulo 4

O Mestre Marcial

O combate move Arton. Não há aventura sem luta, e não há heroísmo sem batalhas — mesmo que seu personagem deseje evitá-las e encontrar soluções pacíficas, será confrontado com esta realidade. É difícil para uma campanha sobreviver muito tempo sem uma boa peleja.

Neste capítulo, você vai encontrar discussões sobre o papel dos combatentes em jogo, dicas para mestrar combates mais emocionantes e criar uma campanha em torno da guerra. Além disso, regras opcionais para acertos e falhas críticas e para o efeito de terrenos em combate e novos personagens coadjuvantes.

O Combate em Campanha

Todo mestre com pelo menos algumas sessões de experiência já teve de conduzir um combate. E provavelmente já teve algumas dores de cabeça com esta situação. Embora seja muitas vezes a parte mais divertida da aventura, o combate também pode ser a parte mais complicada e desafiadora. Agora vamos discutir as questões mais comuns que envolvem combate em campanha.

A Razão do Combate

Batalhas são tão comuns na fantasia medieval (e no RPG em geral) que frequentemente nem paramos para analisar sua função real. Por que elas existem? Por que são tão valorizadas? Por que o sistema de combate é tão esmiuçado, quando outras partes das regras são mais soltas e "livres"? Por que resumimos uma noite de intrigas a meia hora de interpretação com algumas rolagens, mas um combate contra quatro goblins é dividido minuciosamente em rodadas de seis segundos, cada teste registrado com total atenção?

O motivo básico de tudo isso é óbvio: combate é uma questão de vida ou morte. As raízes do RPG (seu surgimento a partir de jogos estratégicos de guerra) também explicam esta ênfase. Mas hoje em dia não seria necessário apegar-se às origens apenas por tradição. Valorizamos o combate porque é quando os conflitos são resolvidos definitivamente, quando nossos personagens triunfam ou são derrotados sem ambiguidades. Quando é tudo ou nada.

RPG é um jogo de interpretação. Assim, por definição, coisas como negociações, descoberta de segredos e solução de enigmas acabam ficando (pelo menos em parte) a cargo dos próprios jogadores — não só de seus personagens. Falar o que seu herói diria em certa situação, pensar como ele e agir de acordo com sua personalidade são atividades no âmago do jogo. Por isso não costumamos fazer tantas rolagens nessas situações. Mesmo que o destino do reino esteja em jogo numa intriga palaciana, mesclamos testes com conversa real, argumentos criados pelas pessoas ao redor da mesa.

O combate, obviamente, é diferente. RPG não é um jogo físico — apenas um maluco tentaria jogar uma batalha

erguendo-se e imitando os movimentos que seu personagem executa. Para resolver ações físicas, precisamos de regras mais minuciosas, não podemos contar com a interpretação. E isso nos tira algumas "defesas", alguns recursos. Se, em diálogos, contamos com nossas próprias capacidades de atuação, no combate contamos com as regras. É o que diferencia um combate de RPG de uma brincadeira de polícia e ladrão ("Eu te acertei!" "Mas eu estava usando colete à prova de balas!").

Tudo isso tem consequências: como as regras tornam os jogadores iguais (já que todos devem segui-las da mesma forma), o combate acaba sendo um clímax natural para qualquer aventura. Não há como dizer que o mestre está protegendo ou perseguindo alguém quando os dados estão mostrando seus resultados para todos. Não dependemos da subjetividade, portanto esta parte do sistema parece mais "direta", impiedosa, perigosa.

Isso sem falar nas incontáveis cenas de combate que consumimos ao longo dos anos, em filmes e livros. A emoção desses visuais e descrições fica vívida em nossa mente quando rolamos os dados. Tudo se junta para criar um elemento de jogo que — de propósito ou involuntariamente — destaca-se dos demais.

Evitando Combate

É claro, qualquer elemento usado em demasia torna-se repetitivo e chato. Combate não é exceção.

O combate é uma ferramenta ideal para resolver conflitos, pontuar momentos fortes da campanha e movimentar a história. Mas pode acabar se tornando uma muleta.

Combate, como qualquer outra ferramenta, só deve ser usado quando fizer sentido. Felizmente para os amantes da batalha, existem *muitas* situações na fantasia medieval em que combates fazem sentido. Mas não todas. Quando o vilão está prestes a completar o ritual que vai condenar o reino e os heróis chegam em cima da hora, é quase certo que um combate é a melhor opção. Exceto com uma luta ferrenha, como impedi-lo? Por outro lado, se o mesmo vilão está prestes a tomar o poder no reino através de um casamento muito bem arranjado, seria estranho os aventureiros invadirem o templo, matarem os noivos e depois serem aclamados como salvadores... Ambos os casos são momentos culminantes para tramas diabólicas, mas em só um deles o combate faz sentido.

Quando você se pegar pensando em "desculpas" ou tendo de bolar justificativas para um combate, é bem provável que ele seja desnecessário — ou mesmo forçado. No exemplo acima, poderíamos pensar em um motivo para a luta no meio do casamento. Talvez os heróis mostrem provas de que o vilão não é o que parece. Ou talvez na última hora desfaçam o encanto que estava dominando a mente da noiva. E então o inimigo, enfurecido, joga tudo para o alto e manda seus guardas atacarem-nos. São justificativas... Mas não são *boas* justificativas. Tivemos de fazer um verdadeiro malabarismo mental para encaixar combate nesta situação. Sinal de que outro tipo de resolução (um bom diálogo, um enigma para quebrar o encanto, uma longa negociação para convencer uma autoridade a deter a cerimônia) seria uma solução melhor.

Tente enxergar os "bastidores" de sua campanha. Pense em *por que* você está prestes a inserir um combate. É porque você não tem mais nenhuma ideia? Talvez seja uma simples questão de lembrar de seus filmes e livros favoritos e ver como eles resolveram tramas sem apelar para a violência. É porque a aventura está monótona? Não abuse das batalhas, ou você vai torná-las monótonas também. Insira perseguições, armadilhas, cenas de humor... Se tudo o mais falhar, talvez não seja preciso fazer com que 3d6 kobolds assaltantes ataquem o grupo — o mago atrapalhado que os jogadores acham hilário pode aparecer de repente, movimentando a história sem derramamento de sangue.

Pacifismo

Também existem casos (raros, mas existem) de grupos inteiramente pacíficos, ou quase. Jogadores mais interessados em conversar, interpretar e chegar a soluções diplomáticas do que em bater nos problemas até que vão embora.

Em geral, isso acontece em dois casos. O primeiro são jogadores veteranos que querem "variar". Depois de anos e anos de campanhas tradicionais, montam um grupo cheio de clérigos de Marah, paladinos de Thyatis, ladinos furtivos e outros tipos que não costumam lutar. Em geral, o mestre é "prevenido" quando isso acontece, e pode se preparar de acordo. Quando os jogadores estão montando seus personagens, obviamente contarão o que planejam interpretar. Resta a você ajustar a campanha. Ou, no mínimo, avisar que este tipo de abordagem não vai funcionar neste jogo específico.

O segundo caso pode ser um pouco mais complicado. Ocasionalmente, iniciantes que começaram a jogar já adultos (ou no final da adolescência) tendem a enxergar o mundo e os coadjuvantes como mais "reais" ou profundos do que vemos na maior parte das vezes. Eles não desejam massacrar o acampamento goblinoide — entendem que aquelas criaturas também têm sua própria civilização e modo de pensar, mesmo que sejam radicalmente diferentes. Eles não querem usar violência porque estão *muito* inseridos no mundo de jogo, *muito* envolvidos com a trama, e colocam-se no lugar dos supostos "vilões". Isso pode ser engraçado e *muito* divertido, mas também pode criar problemas.

Às vezes, é difícil fazer estes jogadores entenderem que usar racionalidade com dragões e ogros não funciona. Que nem *todos* no mundo de jogo têm motivações profundas, porque o mestre simplesmente não tem tempo de desenvolvê-las. Se eles insistirem muito na abordagem pacífica a todo custo, uma solução é usar inimigos sem mente: mortos-vivos, golens, amebas gigantes... Ou então apele justamente para o lado racional deste tipo de jogadores: entre em discussões sobre como a mentalidade de certos seres fantásticos não é tão diversa quanto a humana. Crie um PdM especificamente para discutir sobre a falta de livre arbítrio dessas criaturas. Você pode motivar uns bons combates ao mesmo tempo em que estimula a interpretação e satisfaz a necessidade do grupo por profundidade.

Por fim (e talvez mais interessante) você pode mudar a campanha para se adequar ao grupo. Deixe que eles tomem a

iniciativa, e reaja de acordo. Talvez os goblinoides *possam* ser convencidos a não atacar a vila. Talvez *possa* haver um acordo de paz. Mas isso deve ser (no mínimo) tão desafiador quanto um combate. Ou então explore o lado mais repugnante da violência: crie uma situação em que, por maior que seja a boa vontade do grupo, os inimigos simplesmente atacam. Se eles não revidarem, podem perder um companheiro. Arton se presta para aventuras trágicas, principalmente quando lidamos com a Tormenta ou a Aliança Negra. Você pode utilizar batalhas com um grupo pacifista — basta torná-las reais e dar-lhes consequências tangíveis.

Mapas & Miniaturas

Por outro lado, pode ser que você e seus jogadores estejam *extremamente* interessados em combate — na verdade, isso é muito mais comum. Neste caso, principalmente com as regras opcionais e classes variantes apresentadas neste livro, você pode querer mestrar uma campanha baseada em lutas. Não apenas um jogo pontuado por batalhas, mas uma verdadeira saga que irá se resolver através do combate.

O primeiro passo é criar uma justificativa para toda essa peleja. Talvez os personagens jogadores sejam gladiadores em uma arena — você pode encontrar conselhos para uma campanha desse tipo no suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*. Talvez eles façam parte de um exército, companhia mercenária ou outra organização do tipo — mais à frente neste capítulo, você irá encontrar uma seção inteira com dicas para campanhas militares. Talvez eles sejam simplesmente um grupo de aventureiros em uma longa jornada de masmorra em masmorra, erradicando ameaças a serviço de algum empregador. De qualquer forma, uma campanha baseada em combate logo adquire um forte componente tático.

Você estará priorizando um elemento do jogo acima dos outros. Portanto, deve detalhá-lo ao máximo. É uma boa ideia usar mapas quadriculados para calcular a movimentação em batalha, e algum tipo de miniaturas. Podem ser miniaturas de metal, marcadores de papel ou até mesmo dados, contas de vidro, etc. O importante é que haja uma forma de definir exatamente onde está cada combatente e o que cada um está fazendo. Sem isto, seus combates podem se tornar confusos — o que não é problema numa campanha normal, mas vai atrapalhar muito quando o combate é tudo (ou quase).

Uma vez que esteja usando mapas e miniaturas, considere incorporar as regras opcionais para ataques de oportunidade (*Tormenta RPG*, Capítulo 9). Elas foram deixadas de fora do sistema básico porque adicionam bastante complicação — mas podem contribuir com muita diversão e opções estratégicas neste tipo de jogo.

Nesta campanha, as horas passadas examinando o tabuleiro e calculando manobras otimizadas não devem ser entediantes. Faça com que todo esse cuidado seja *necessário*. Não deixe que os jogadores vençam sem grande preocupação com estes detalhes. Distribua os inimigos no mapa de forma que atravessá-lo seja um verdadeiro desafio para evitar ataques de oportunidade, virotes de besta e armadilhas. Use adversários que se aproveitam do tabuleiro — por exemplo, aqueles que têm alcance maior que os personagens jogadores, forçando-os a serem atacados "de graça" para poderem atacar uma única vez.

Guerreiros na frente, magos atrás — a velha tática

Cedo ou tarde,
é hora do combate!

O Combate Não Perdoa

Continuando na mesma linha de raciocínio, se você quer que o combate seja valorizado na sua campanha, seja impiedoso. Isso vale tanto para jogos focados em combate quanto para aqueles que evitam-no a qualquer custo. Já discutimos que uma das principais atrações deste elemento é o risco de vida para os personagens, a incerteza da vitória, a objetividade. Portanto, faça isso tudo valer!

A menos que você esteja lidando com iniciantes ou tenha alguma razão muito forte, não esconda os resultados dos dados atrás de um “escudo do mestre”. Deixe-os em aberto — se um personagem jogador for fulminado com um acerto crítico, este é o risco da batalha. Se um vilão for derrotado em duas rodadas pela estratégia brilhante dos heróis, o triunfo é deles. O combate só alcançará seu potencial pleno desta forma.

É claro que existem muitas campanhas excelentes que contrariam esta diretriz. Jogos em que o mestre esconde os dados e às vezes mente sobre os resultados, para adicionar mais emoção à história. Aventuras em que os pontos de vida do vilão são sutilmente aumentados ou diminuídos para proporcionar o resultado mais dramático.

Não há problema nenhum nisso — como sempre dizemos, o único jeito errado de jogar RPG é jogar sem se divertir. Contudo, esta abordagem torna o combate mais semelhante à interpretação: subjetivo, conduzido pelo que é mais interessante, não necessariamente pelo que é mais eficiente. Se você quer diminuir a importância das batalhas no jogo, esta é a tática certa. Os jogadores sentirão menos temor a cada luta, terão um pouco mais de segurança contra mortes estúpidas ou aleatórias. O jogo todo fica mais centrado nas mãos do mestre, a história fica mais previsível e controlada. De novo, isso não é necessariamente ruim — pode ser exatamente o que você precisa para criar uma saga épica em conjunto com os jogadores.

Um último conselho neste tópico: evite usar a subjetividade ou qualquer pequena “trapaça” para efeito contrário. Ou seja, para derrotar os jogadores de novo e de novo. Não importa que a história esteja planejada na sua cabeça, que tudo vá rumar a um final apoteótico. Enquanto uma pequena mentirinha para salvar um personagem querido e levar o grupo adiante em geral seja aceita (às vezes, até bem vista), esta mesma mentira pode provocar revolta quando causa a derrota. Falhas constantes são cansativas, diminuem o prazer de jogar. Com os dados em aberto, pelo menos os jogadores só podem culpar a sorte e o azar. Mas se você estiver manipulando os resultados, adivinhe quem será o culpado?

O Grupo Guerreiro

Por fim, é possível que todos os jogadores queiram montar personagens combatentes. Mais uma vez, este livro oferece inúmeras opções, e talvez todos se entusiasmem com elas.

Conduzir uma campanha com um grupo só de combatentes é mais fácil do que parece. Em primeiro lugar, porque eles não costumam ser frágeis. Você não precisa ajustar muito os

combates para evitar que todos morram. Em segundo, porque a maior parte das funções de outras classes de personagens pode ser desempenhada por itens.

Isso parece heresia, mas pense: um clérigo é um personagem interessantíssimo... Mas, taticamente, sua principal função é curar e fornecer bônus a seus companheiros. Algumas poções e um ou dois itens mágicos cumprem o mesmo papel. Um mago domina o campo de batalha. Mas, quando a magia é retirada do combate, sua principal função indispensável é ultrapassar redução de dano e neutralizar ameaças que as simples armas não conseguem. De novo, alguns itens mágicos dão conta do recado.

Talvez a única classe que não possa ser substituída com tanta facilidade seja o ladino. Ser furtivo e esperto é mais complexo do que curar pontos de vida ou fritar monstros com uma *bola de fogo*. Pode ser bom incluir pelo menos um personagem com níveis de ladino em um grupo de combatentes, para garantir essas especialidades.

A trama da campanha não precisa ser diferente de qualquer história de fantasia normal. Afinal, combatentes em geral norteiam o grupo. As missões mais clássicas (entrar em masmorras, explorar florestas desconhecidas, enfrentar forças hostis...) são feitas sob medida para eles. Em geral, as *outras* classes é que devem se adequar. Isso porque personagens combatentes são mais próximos de nós. Na vida real, não existem heróis conjuradores, mas *existem* heróis guerreiros.

Lembre-se também que um grupo de combatentes não significa um grupo burro ou sem sutilezas. Embora algumas perícias sociais possam ficar desfalcadas, basta um ou dois personagens com alto Carisma (ou com classes variantes que concedam estas perícias) para deixar tudo equilibrado. Além disso, o estereótipo do "guerreiro burro" não é muito condizente com os principais ícones combatentes do mundo real e da fantasia. Em geral, os líderes e grandes reis são combatentes — desde o Rei Arthur até Aragorn, desde Júlio César até Ned Stark. Eles não são estúpidos. Na verdade, muitas vezes deixamos a esperteza para as outras classes apenas para que combatentes não monopolizem todos os papéis... Mas, havendo só combatentes, não há esta preocupação.

Por último, numa campanha deste tipo você pode instituir uma espécie de "proteção de nicho", para evitar que os personagens fiquem muito parecidos entre si. Faça com que cada jogador escolha uma classe principal. Esta classe está proibida para todos os outros (exceto, talvez, por alguns poucos níveis, como multiclasse). Também peça para que cada um escolha um estilo de luta e equipamento principal, que será sua marca registrada — o cavaleiro de armadura completa, espada e escudo; o bárbaro com o machado de duas mãos... Isso garante que, embora todos tenham bônus base de ataque máximo e muitos pontos de vida, cada um lutará de um jeito diferente, minimizando disputas de poder dentro do grupo e aumentando a versatilidade. As novas classes e classes variantes do Capítulo 1, assim como os golpes, posturas e estilos do Capítulo 2, ajudam a tornar mesmo um grupo composto apenas por combatentes mais diversificado entre si.

A Campanha Militar

Com tantas opções de combate, é possível que o grupo se interesse por uma campanha focada na guerra. Grandes exércitos, cargas de cavalaria, paredes de escudos... Não apenas os combatentes são úteis em uma guerra, é claro: magos fornecem artilharia pesada, clérigos curam os feridos, ladinos roubam planos e informações do inimigo. Mas, na linha de frente, estarão aqueles que vivem pelo aço.

Se você planeja realmente encenar batalhas entre exércitos, confira os suplementos *Guerras Táuricas* e *Guia da Trilogia*. O primeiro apresenta regras para combates entre dezenas (e até algumas centenas) de soldados. O segundo expande o sistema, permitindo que milhares e milhares de inimigos se encontrem no campo de batalha.

Mas mesmo sem estes livros é possível mestrar uma campanha de guerra. Basta que os aventureiros travem seus combates contra pequenos grupos de guerreiros de elite (assim como eles mesmos). Enquanto, ao seu redor, soldados comuns lutam uns contra os outros, os personagens jogadores decidem os rumos da batalha através de ações estratégicas — destruindo recursos importantes, vencendo líderes, capturando estandartes, conquistando itens mágicos e até mesmo infiltrando-se em fortalezas. Se você quiser um pouco mais de "realismo", pode exigir um teste de Reflexos de todo o grupo por rodada, contra uma dificuldade determinada por você mesmo. Os personagens que falharem sofrem algum dano — resultado das flechas, encontrões e golpes de espada das hordas à sua volta.

A seguir estão algumas sugestões sobre como ambientar uma campanha militar em Arton.

Mercenários

O jeito mais fácil. Nesta campanha, os personagens jogadores são membros de uma companhia mercenária — talvez grande e tradicional, talvez recém começando a gravar seu nome na história da guerra. Portsmouth é o reino com maior tradição mercenária em Arton, perfeito para sediar o início desta campanha. Os aventureiros podem ser os líderes (ou até mesmo fundadores) da companhia, ou podem começar como simples recrutas, aos poucos galgando postos e assumindo o comando da tropa.

A maior vantagem deste tipo de campanha é a familiaridade. Em seu âmago, companhias mercenárias não passam de grandes bandos de aventureiros: cumprem serviços por um preço. Não é preciso grande justificativa para o envolvimento dos heróis em qualquer missão. Basta dizer que um cliente pagou, e os superiores da companhia ordenaram que o trabalho fosse feito. É claro que, à medida que os personagens escalam a hierarquia, podem questionar certas missões e até mesmo recusá-las — ou tentar consertar os efeitos de missões inescrupulosas no passado.

Contudo, este tipo de campanha também apresenta um defeito: seu escopo é limitado. A menos que você queira mudar radicalmente a história de Arton ou encaixar-se em

alguma das outras situações descritas nesta seção, a companhia nunca vai se envolver num conflito grande *de verdade*. As batalhas serão escaramuças contra "exércitos" de bandidos, não confrontos que decidem o destino de um reino. As missões serão realizadas a mando de pequenos nobres, não da Rainha-Imperatriz. No momento em que uma companhia mercenária está envolvida em um conflito realmente grande, torna-se igual a qualquer outro exército. Apenas as circunstâncias de seu recrutamento mudam.

Se você quiser experimentar uma campanha de guerra antes de se comprometer completamente, esta pode ser uma boa opção. Comece com os pequenos combates e as missões menores. Quando se sentir à vontade, embarque numa das outras opções, fazendo com que a companhia seja contratada pela coroa de algum reino. Será uma transição mais fácil para um grupo ainda inexperiente neste tipo de jogo.

A Grande Batalha

Um evento que marcou a história de Arton para sempre, a Grande Batalha foi um conflito no continente sul, que resultou no exílio de grande parte da população. Estes exilados rumaram para o norte, chegando a um novo continente — onde acabaram por fundar o Reinado. A Grande Batalha já foi muito citada, mas nunca explicada por completo. Assim, é um momento do cenário que pode ser definido por você, da maneira que melhor se adequar à sua campanha.

As vantagens de uma campanha ao redor da Grande Batalha são óbvias: você não precisa "se segurar". Os combates são épicos e gigantescos. Magia e máquinas de guerra podem ser usadas sem medo do impacto que terão sobre Arton mais tarde — afinal, já sabemos como o "futuro" desta campanha será. Milhares e milhares de soldados podem ser jogados uns contra os outros, sem receio. Os heróis podem enfrentar e matar os maiores generais inimigos. O mestre tem liberdade total.

Contudo, as desvantagens também são inúmeras. Você terá de criar quase todo o cenário da campanha (talvez usando como base os reinos que existem atualmente em Arton, fundados pelos exilados). Quaisquer figuras célebres que quiser incluir serão de sua própria autoria, e você precisará estabelecê-las no próprio jogo. Mestre Arsenal, Ferren Asloth ou Thwor Ironfist não vão dar as caras... Além disso, o resultado do conflito também já está definido. Ou os heróis pertencem aos reinos derrotados, não tendo qualquer esperança de vencer a guerra, ou pertencem aos vencedores — e sabem que os derrotados no futuro fundarão uma civilização impressionante e amada.

Para contrabalançar esses problemas, você pode lidar com dois grupos de personagens, controlados pelo mesmo grupo de jogadores. Um grupo no passado, envolvido na Grande Batalha, e outro no presente, lidando com suas consequências, no Reinado. Assim, mesmo que o destino dos heróis do passado esteja selado, suas ações afetam os aventureiros do presente. O item mágico recuperado séculos atrás pode ser redescoberto por alguém em 1410. Os próprios vilões e coadjuvantes do passado podem ser baseados em figuras famosas do presente — talvez seus antepassados? Isso também lhe dá a oportunidade de ter dois tipos de campanha em um: uma campanha de guerra no passado e um jogo tradicional no presente.

Guerras Táuricas

Não é preciso ir tão longe para achar um grande conflito armado na história de Arton. Poucos anos atrás, Tapista invadiu o Reinado, dando início às Guerras Táuricas e resultando na formação do Império de Tauron. Para mestrar uma campanha nas Guerras Táuricas, seria interessante ler o suplemento de mesmo nome — que na verdade é útil para qualquer campanha envolvendo batalhas entre tropas. Contudo, você também pode aproveitar algumas outras dicas.

A grande vantagem de mestrar nas Guerras Táuricas é sua familiaridade. Todos os coadjuvantes mais famosos estão presentes. O mundo é (quase) como o conhecemos atualmente. Há muita informação disponível. Nenhum outro conflito na história de Arton é tão bem documentado em materiais do cenário. Além disso, a invasão táurica gerou grande revolta — entre personagens e até mesmo entre alguns jogadores, que viram no levante do Reino dos Minotauros uma traição inominável. Você não precisará se esforçar muito para criar vilões odiados; Tapista nessa época é um antagonista perfeito.

Contudo, esbarramos novamente em um obstáculo: a previsibilidade. Basta ler *Tormenta RPG* para saber como as Guerras Táuricas acabam. Isso pode ser muito frustrante para os jogadores — principalmente se você tiver feito um bom trabalho ao estabelecer os minotauros como vilões! Na versão oficial, a guerra foi travada de maneira muito rápida. Reinos foram conquistados com manobras estratégicas inteligentes e táticas criadas com décadas de antecedência. O Reinado foi pego de surpresa. Deheon preferiu negociar a paz a continuar o conflito sangrento.

A solução para isso, que utiliza as maiores vantagens das Guerras Táuricas sem deixar-se afetar por seus problemas, é libertar-se da "versão oficial". Comece a campanha com os exatos acontecimentos descritos nos livros. Então, a partir de certo momento, deixe que as ações dos jogadores (e a sua própria imaginação) decidam o que vai acontecer. Você pode tornar mais fácil ou mais difícil "alterar o futuro", com base em suas preferências. Talvez impedir a conquista de um determinado reino seja quase impossível, mas os heróis consigam fazer com que Deheon não se entregue. Ou talvez eles sejam capazes de rechaçar os minotauros em todas as frentes, resultando no triunfo pleno do Reinado. Você escolhe. Usando esta abordagem, você também não fica "preso" ao modo como o ataque táurico foi feito. Talvez, em sua campanha, as Guerras Táuricas tenham sido longas, com muitas batalhas titânicas — das quais seus jogadores sairão como heróis aclamados.

É claro que isso resulta em um cenário alterado quando o conflito acabar... Mas não será irreconhecível. Você poderá continuar usando os materiais oficiais, fazendo algumas poucas alterações nas partes de descrição e história.

Aliança Negra

É nisto que muitos jogadores pensam quando se fala de guerra em Arton: a grande trama de exércitos do cenário, a tão temida invasão da Aliança Negra.

Para mestrar uma campanha de guerra contra a Aliança Negra, você deve estar preparado para tomar Arton como *seu* a partir de certo momento. O que aconteceu até o início da campanha pode permanecer como está no material oficial, sem problemas. Contudo, a partir da primeira sessão, *você* toma as rédeas por completo. Isso porque, assim como ocorre com muitos elementos do cenário, não pretendemos acabar com a Aliança Negra tão cedo. O trabalho dos autores é criar histórias e oportunidades, não destruí-las. Caso você queira "resolver o problema" em sua campanha, está fazendo exatamente o que pretendíamos que fizesse.

Provavelmente a história começaria com Thwor Ironfist avançando em direção ao Reinado — e de lá para o Império de Tauron e a Liga Independente. Você precisa pesar com cuidado quais reinos deseja que caiam ante o avanço do general, antes que os heróis possam intervir. Tyrondir é uma vítima quase certa. Afinal, o exército de goblinoides já está em suas portas. O próximo alvo mais lógico seria nada menos que Deheon, o Reino Capital. Embora isso possa criar problemas (o reino mais poderoso caindo logo de cara?), é melhor manter essa progressão. Desta forma, os jogadores saberão que ninguém está realmente seguro perante a ameaça. Mesmo os maiores podem ser derrotados. Quando você lida com um dos grandes vilões do cenário, é preciso criar este sentimento de perigo.

O papel dos personagens jogadores pode variar. Talvez eles já sejam heróis consagrados no início da campanha, chamados a posições de liderança e/ou para cumprir missões importantes ao longo da guerra. Talvez eles comecem no 1° nível, alistando-se ou sendo recrutados para o Exército do Reinado. Neste caso, as primeiras aventuras envolveriam os heróis como apenas mais um grupo em meio ao esforço de guerra — lutando no front, realizando pequenas missões, levando mensagens de oficial para oficial, descobrindo planos inimigos...

De qualquer forma, à medida que a campanha se desenrola, você deve dar ao grupo a oportunidade de derrotar Thwor Ironfist. Isso significa que você deve decidir o que é a Flecha de Fogo — que, segundo a profecia, é a única coisa que pode vencê-lo. Será mais satisfatório se os próprios aventureiros descobrirem o que é a Flecha, recuperarem-na e então usarem-na contra Thwor. É difícil imaginar um final de campanha mais emocionante.

Contudo, esta campanha exige responder a várias perguntas. As três coalizões vão se unir perante o ataque? Ou continuarão em suas disputas políticas? Algum reino vai se aproveitar para aumentar seu próprio poder? Ou mesmo tentar se aliar aos goblinoides? Como os deuses reagirão? Haverá uma guerra divina, além de material? E os outros vilões de Arton? Vão ficar parados ou atacarão no momento em que o continente está mais enfraquecido?

Se for bem conduzida, a campanha pode ser memorável, uma história épica que nunca mais será esquecida. Mas esteja preparado para muito trabalho. O suplemento *Expedição à Aliança Negra* traz muita fichas úteis para esta campanha.

Cisão em Doherimm

Indo para algo menos épico e mais localizado, é possível mestrar uma campanha de guerra sem nunca sair do subterrâneo. Há tempos correm boatos sobre uma guerra civil em Doherimm, o Reino dos Anões. Segundo esses rumores, haveria uma cisão entre os seguidores de Khalmyr e de Tenebra debaixo da terra, e certas facções já estariam declarando-se como um reino separado. E se isso for verdade?

Uma campanha sobre a guerra civil em Doherimm resolve vários problemas dos outros tipos de campanhas: é possível travar batalhas monumentais, sem alterar a face de Arton. Governantes e ícones podem morrer, sem que o cenário perca seus personagens mais marcantes. O mundo atual pode ser usado, sem tolher a criatividade dos jogadores. Como tudo ocorre abaixo da superfície, sempre há uma explicação plausível para não haver repercussões no resto de Arton.

Contudo, esta campanha também traz seus problemas. O primeiro deles é a uniformidade dos personagens. Todos devem ser anões, a menos que você arranje uma boa justificativa para um grupo de forasteiros ser arrastado para as disputas da raça. Além disso, suas descrições podem ficar repetitivas depois de algum tempo: os heróis sempre combaterão em enormes cavernas, em meio a florestas de cogumelos gigantes, etc.

Provavelmente a melhor solução para isso é limitar a duração da campanha. Ela pode durar 5 ou 6 níveis — com personagens novos sendo criados para jogá-la, ou representando uma fase ou "arco de histórias" para personagens já estabelecidos. Isso evita a mesmice: jogar com um grupo da mesma raça por 20 níveis pode ser chato, mas poucos vão reclamar de uma pequena variação.

Por último, existe o problema de que, no cisma em Doherimm, talvez não existam heróis e vilões claros. Os seguidores de Tenebra não são necessariamente malignos... Mas você pode resolver isso criando algum grande vilão morto-vivo por trás da guerra. Ao vencê-lo, os personagens jogadores acabam com o conflito e restauram a paz ao Reino dos Anões. Optando por este final, você nem mesmo precisará alterar o reino para qualquer campanha futura — tudo permanece como era de início.

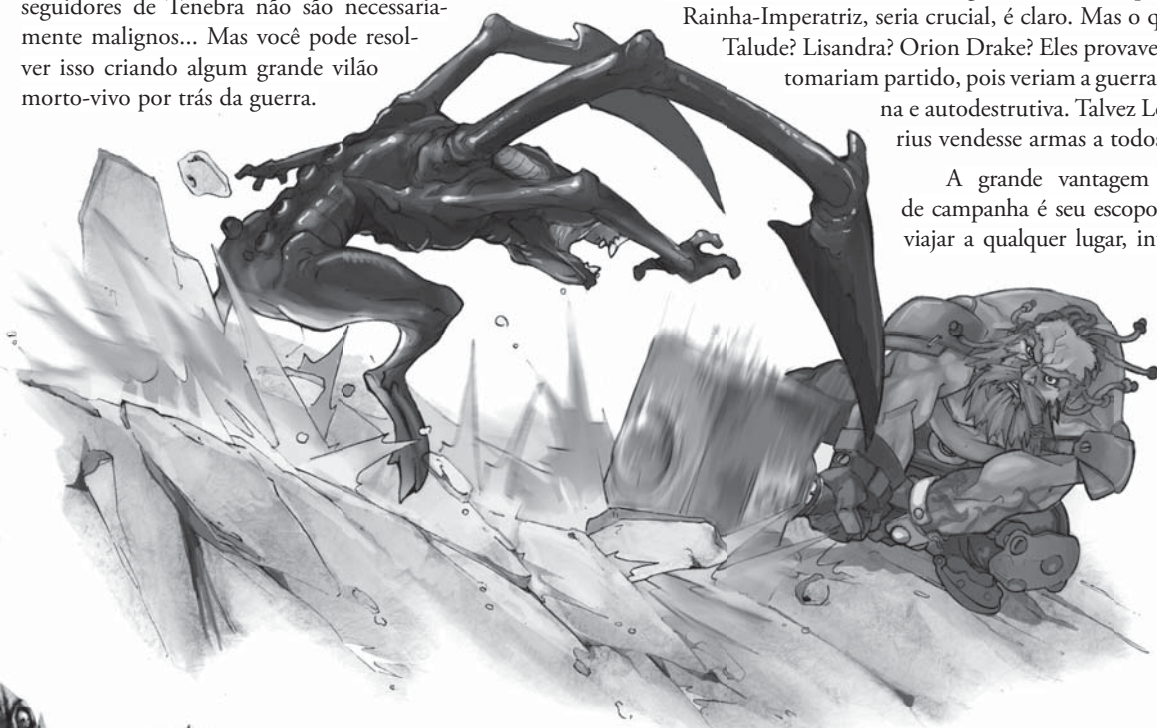
Guerra Mundial

Por fim, o maior conflito que poderia ocorrer: uma guerra envolvendo todos os reinos, todos os maiores poderes do mundo, todos os governantes.

O que poderia motivar uma guerra mundial em Arton? Inúmeros fatores. A mega-aventura *Contra Arsenal* sugere que o antigo sumo-sacerdote da Guerra poderia causar um conflito global ao desestabilizar as maiores nações do mundo. Oportunismo de reinos inescrupulosos frente a outra ameaça (como a Aliança Negra, veja acima) também poderia gerar uma reação em cadeia que levasse a uma guerra deste tipo. Os sszzaazitas, seguidores do Deus da Traição, poderiam manipular diversos governos para que se entregassem a tamanha carnificina. As possibilidades são incontáveis.

Existem alianças declaradas e veladas entre os reinos civilizados de Arton. Zakharov, por exemplo, é aliado histórico de Yuden, e combateria ao lado deste reino caso suas facções conservadoras e intolerantes tomassem o poder. Portsmouth ficaria ao lado de qualquer um que se opusesse a Bielefeld e Wynlla. Por sua vez, Bielefeld poderia ficar ao lado de quem atacasse a União Púrpura, se facções preconceituosas e vilanescas presentes no reino tomassem o poder. Callistia não perderia a chance de atacar Namalkah. O Império de Tauron poderia formar um bloco único, ou então alguns reinos poderiam explodir em revolta, atacando Tapista. E assim por diante...

Dificilmente os grandes heróis de Arton iriam se envolver num conflito assim — a menos que fosse para impedi-lo e diminuir o derramamento de sangue. Shivara Sharpblade, como Rainha-Imperatriz, seria crucial, é claro. Mas o que dizer de Talude? Lisandra? Orion Drake? Eles provavelmente não tomariam partido, pois veriam a guerra como insana e autodestrutiva. Talvez Lorde Vectorius vendesse armas a todos os lados...

A grande vantagem deste tipo de campanha é seu escopo. É possível viajar a qualquer lugar, interagir com

qualquer personagem coadjuvante, viver qualquer tipo de aventura. Afinal, todo o mundo conhecido está tomado pela guerra. Você quer dizimar mortos-vivos? Certamente há pelo menos um reino usando-os como tropas. Deseja enfrentar dragões? Alguns deles são usados por Sckharshantallas. Prefere recuperar itens mágicos perdidos em masmorras? Eles são cruciais para o esforço de guerra. Além disso, o tema de guerra mundial dá aos heróis chance de interagir em (relativa) paz até mesmo com os inimigos. Numa campanha contra a Aliança Negra, seria difícil travar um diálogo com Thwor Ironfist sem um combate. Mas num conflito deste tipo há diplomacia, negociações, resgates de prisioneiros... O grupo pode até mesmo ter amigos do "outro lado".

Contudo, estas vantagens podem ser armadilhas neste tipo de campanha. Devido ao escopo, o tema da guerra pode engolir *tudo* — criando a mesmice. Devido às relações entre os reinos, pode faltar um vilão palpável, um mal a ser vencido.

Para solucionar isto, envolva outros elementos do cenário. Talvez outras ameaças ataquem, gerando variedade. Talvez tudo seja mesmo manipulação sszzaazita, ou corrupção de algum governante pela Tormenta, ou influência de Thwor Ironfist... Ou seja, mesmo num conflito global, pode haver um grande vilão. E, no final da campanha, pode caber aos heróis unir os reinos mais uma vez, para lutar contra o verdadeiro inimigo.

Terrenos

***Tormenta RPG* usa regras simples e práticas para lidar com tipos de terrenos em combate e outras situações. Existem terrenos com movimentação difícil e os terrenos favoritos dos rangers. Isso basta para a maior parte das aventuras — mas, caso você queira uma campanha mais focada em combate tático, pode usar as regras opcionais a seguir.**

Estes tipos de terrenos podem ser usados pelo mestre para adicionar complexidade às batalhas. Cada tipo de terreno é descrito com alguns parâmetros.

Visibilidade: se nenhum lado está tentando ser furtivo, esta é a distância a partir da qual os adversários começam em um combate. Se um lado (ou ambos) está tentando ser furtivo, esta é a distância na qual testes de Furtividade opostos por testes de Percepção devem ser feitos para determinar se o outro lado será surpreendido. A visibilidade é medida em "quadrados" (1,5m).

Em caso de escuridão, use o valor listado *ou* o maior alcance de visão no escuro entre as criaturas presentes, o que for menor.

Piso: modifica o deslocamento, e pode ser *normal*, *difícil* ou *instável*. Piso normal não impõe modificadores. Piso difícil reduz o deslocamento à metade. Piso instável reduz o deslocamento à metade e exige um teste de Acrobacia a cada movimento. Em caso de falha, o personagem não anda. Em caso de falha por 5 ou mais, cai no chão.

Elementos: características que o terreno possui, como árvores, pedras, etc. Elementos são descritos a partir da página 106.

Considerações: outras informações e detalhes de regras pertinentes ao terreno.

Usando os Terrenos

Para usar os terrenos, simplesmente escolha da lista a seguir o terreno mais apropriado à cena e aplique sua visibilidade, piso e considerações. No caso dos elementos, você tem duas opções. Se jogar com um tabuleiro, coloque miniaturas representando os elementos. Apenas defina quais quadrados serão ocupados, usando o bom senso. Por exemplo, um bosque deve ter poucas árvores, com muito espaço vazio entre cada uma. Já uma selva deve ter a proporção inversa: muitas árvores, com pouco espaço vazio entre elas.

Se você não jogar com um tabuleiro, use os elementos de forma abstrata. Por exemplo, em um bosque, um personagem pode gastar uma ação de movimento para se esconder atrás de uma árvore, ganhando cobertura. Em uma selva, uma ação de movimento também pode ser usada para se esconder atrás de uma folhagem, ganhando camuflagem. Para elementos prejudiciais, como areia movediça ou moitas agressivas, role 1d6 sempre que um personagem se mover. Com um resultado 1, ele passou pelo elemento, e deve lidar com as consequências.

Banhado ou Charco

Uma planície ou depressão com áreas alagadas e poças de lama, onde todo tipo de monstro pode se esconder. *Exemplos:* Charco da Velha, Charco de Possun.

Visibilidade:	Piso:
6d6 quadrados.	difícil.

Elementos: arbustos, árvores pequenas. Às vezes, areia movediça.

Considerações: poças fundas de lama escura fornecem um bônus de +4 em testes de Furtividade.

Bosque

Um agrupamento esparso de árvores, sem vegetação rasteira. *Exemplos:* Bosque de Fiz-grin, o Refúgio de Alliah.

Visibilidade:	Piso:
6d6 quadrados.	normal.

Elementos: árvores pequenas e médias.

Considerações: é possível gastar uma ação completa para encontrar e apanhar um galho que pode ser usado como um porrete ou cajado.

Castelo, Masmorra ou Calabouço

Construções grandes, feitas para abrigar nobres, trancafiar prisioneiros ou esconder vilões e seus monstros. Bastante comuns em quase todo o continente, tanto em versões habitadas quanto abandonadas e tomadas de monstros. *Exemplos:* Palácio Rishantor, Fortaleza Hardof, Tumba de Morkh-Amhor.

Visibilidade:	Piso:
3d6 quadrados.	normal.

Elementos: barris, caixotes, destroços, mesas, muros.

Terrenos do Ranger

Todos os tipos de terrenos desta seção se encaixam em um dos tipos de terreno favorito do ranger (veja o Capítulo 3 de *Tormenta RPG*).

Terreno Favorito	Abrange
Aquático	Mar/oceano, navio, rio.
Deserto	Deserto.
Floresta	Bosque, floresta/mata.
Montanha	Montanha, vulcão.
Pântano	Banhado/charco, pântano/ mangue.
Planície	Estradas, planície lisa ou agreste, plantação.
Selva	Selva.
Subterrâneo	Calabouço/masmorra, caverna.
Tormenta	Área de Tormenta.
Tundra	Estradas, planície, planície agreste, plantação.

Considerações: pode apresentar armadilhas artificiais. O terreno é dividido em salas separadas por portas, grades ou passagens.

Caverna

Abrigos ou túneis subterrâneos formados naturalmente. É comum que sejam covis de criaturas perigosas ou refúgios de eremitas ou vilões. Também são usadas como masmorras improvisadas. *Exemplos:* Caverna do Saber, Caverna de Beluhga.

Visibilidade:	Piso:
4d6 quadrados.	normal.

Elementos: pedras de todos os tamanhos, inclinações.

Considerações: pode apresentar armadilhas naturais (bloco de pedra, desabamento de teto, fosso, fosso profundo).

Colina

Um terreno com inclinações e declives suaves e de baixa altitude. *Exemplos:* Colinas de Marah, Colinas de Danshed.

Visibilidade:	Piso:
3d10 quadrados.	normal.

Elementos: pedras minúsculas, pequenas e médias, inclinações.

Considerações: no início do combate, os dois lados fazem um teste oposto de Sobrevivência. O lado vencedor está em terreno elevado (recebendo um bônus de +1 em jogadas de ataque).

Deserto

Um verdadeiro mar de areia, muito quente durante o dia e frio à noite. É fácil perder-se no deserto, pois a topografia muda constantemente com os ventos e o deslocamento das dunas. *Exemplos:* Deserto da Perdição, Deserto sem Retorno.

Visibilidade:	Piso:
6d6x2 quadrados.	normal.

Elementos: dunas. Às vezes, areia movediça.

Considerações: se estiver ventando, além dos efeitos normais do vento (veja na seção a seguir), a areia que se ergue torna muito difícil lutar. Humanoides que não estiverem usando proteção especial para os olhos devem gastar uma ação de movimento por rodada para se proteger, ou sofrer uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.

Estrada

Caminhos de terra batida ou paralelepipedos. Com exceção das estradas de Tapista, que possuem caimento e drenos, podem alagar após períodos prolongados de chuva. *Exemplos:* diversas estradas cortam todas as regiões civilizadas de Arton.

Visibilidade:	Piso:
6d6x4 quadrados.	normal.

Elementos: em geral, nenhum.

Considerações: após períodos de chuva prolongada, o piso torna-se instável (CD 10).

Floresta ou Mata

Um agrupamento de árvores com pouco espaço entre si e com vegetação rasteira. Lar de animais comuns... E monstros perigosos. *Exemplos:* Floresta Greenleaf, Floresta de Greenaria.

Visibilidade:	Piso:
4d6 quadrados.	difícil.

Elementos: arbustos, árvores de todos os tamanhos.

Considerações: é possível gastar uma ação completa para encontrar e apanhar um galho que pode ser usado como um porrete ou cajado.

Mar ou Oceano

Um dos ambientes mais perigosos e hostis para a grande maioria dos aventureiros. Povoado de monstros gigantescos e até mesmo raças inteiras de criaturas inteligentes, o mar é um desafio quase invencível para todos que não estiverem preparados. *Exemplos:* Mar de Flok, Grande Oceano.

Visibilidade:	Piso:
6d6x4 quadrados (superfície), 4d6 (submerso).	não se aplica.

Elementos: em geral, nenhum — mas as penalidades por estar submerso mais do que compensam esta "vantagem"; às vezes, águas mágicas.

Considerações: veja a caixa "Submersos!".

Montanha

Um ambiente inóspito e perigoso, onde o menor descuido pode significar uma queda mortal ou um desabamento. Até mesmo os maiores exploradores respeitam as montanhas. *Exemplos:* Montanhas Sanguinárias, Montanhas Uivantes, Cordilheira de Kanter.

Visibilidade:	**Piso:**
4d10 quadrados.	normal.

Elementos: inclinações, paredões, pedras de todos os tamanhos, precipícios. Dependendo do clima, neve.

Considerações: no início do combate, os dois lados fazem um teste oposto de Sobrevivência. O lado vencedor está em terreno elevado (recebendo um bônus de +1 em jogadas de ataque). Em grandes altitudes, a falta de oxigênio afeta o corpo e a mente, e pode ser letal. Personagens a mais de 4 mil metros de altura devem fazer um teste de Fortitude a cada seis horas (CD 15 + 1 por teste anterior). Uma falha resulta em 1 ponto de dano em todas as habilidades.

Navio

Lutar no convés de um navio não é fácil. Os marinheiros mais experientes sabem compensar a ginga das ondas, mas lutadores desacostumados perdem o equilíbrio e podem chegar a vomitar. *Exemplos:* a *Bravado* de James K., o *Cação Cego V* da capitã Izzy Tarante.

Visibilidade:	**Piso:**
2d6 quadrados.	instável (CD 10).

Elementos: barris, caixotes.

Considerações: durante uma tempestade, a CD do teste de Acrobacia aumenta para 15. Durante um maremoto, para 20. Personagens não treinados em Acrobacia ficam desprevenidos (–4 na classe de armadura) mesmo que sejam bem-sucedidos no teste. Veja o *Guia da Trilogia* para ainda mais regras de combate em navios e um talento específico para lutar nestas condições.

Pântano ou Mangue

Uma área permanentemente alagada, com árvores esparsas e muito mato. No caso de um mangue, a água é salgada. *Exemplos:* Pântano Proibido, Pântano dos Juncos, o Mangue (em Tollon).

Visibilidade:	**Piso:**
4d6 quadrados.	difícil.

Elementos: arbusto, árvores pequenas e médias. Eventualmente (1 ou 2 em 1d6), areia movediça.

Considerações: em certos casos, pode ser necessário nadar para se deslocar num pântano ou mangue. Neste caso, personagens sem deslocamento de natação devem fazer testes de Atletismo contra CD 15 para se mover à metade de seu deslocamento normal. Em caso de falha, não conseguem se mover. Não há risco de afogamento.

Planície ou Área de Plantio

O tipo mais simples e acessível de terreno. Uma planície é plana e não tem acidentes geográficos. Uma área de plantio já foi preparada para o cultivo, mas a safra ainda não cresceu. *Exemplos:* grandes extensões de Namalkah, Bielefeld, Sambúrdia e outros reinos.

Visibilidade:	**Piso:**
6d6x4 quadrados.	normal.

Elementos: em geral, nenhum.

Considerações: em áreas de plantio, uma criatura Pequena pode gastar uma ação de movimento para se abaixar e se esconder nas valas que contêm sementes. Se fizer isso, recebe cobertura e um bônus de +4 nos testes de Furtividade.

Planície Agreste

Diferente de uma planície comum, este terreno apresenta desníveis, rachaduras e solo pedregoso. Muitas vezes, não há qualquer tipo de vegetação. *Exemplos:* as Bad'lands, o Vale dos Observadores, a maior parte do território de Sckharshantallas.

Visibilidade:	**Piso:**
6d6x2 quadrados.	normal.

Elementos: inclinações, pedras de todos os tamanhos.

Considerações: pode apresentar rachaduras que funcionam como armadilhas de poço — mas aparentes, não escondidas.

Submersos!

Criaturas terrestres (sem deslocamento de natação) sofrem as seguintes penalidades debaixo d'água.

- –4 nas jogadas de ataque e na CA. Causam metade do dano com ataques físicos.
- Precisam fazer testes de Vontade (CD 20 + nível da magia) para lançar magias.
- No início de cada turno, precisam fazer um teste de Constituição para prender o fôlego.*
- No início de cada turno, precisam gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo para nadar.*

*Veja a perícia Atletismo, no Capítulo 4 de *Tormenta RPG*, para mais detalhes.

A magia *movimentação livre* elimina todas as penalidades acima, com exceção da necessidade do teste de Constituição para prender o fôlego. A magia *respirar na água* elimina a necessidade do teste de Constituição para prender o fôlego.

Se a criatura estiver dentro da água mas não submersa, sofre –2 nos ataques e CA e precisa fazer testes de Vontade (CD 10 + nível da magia) para lançar magias.

Plantação ou Vegetação Alta

Infindáveis milharais ou mato capaz de esconder um humano, a vegetação cresce alta nestes ambientes — de forma controlada ou selvagem. *Exemplos:* os Campos de Barucandor, o Vale do Baixo Iörvaen.

Visibilidade:	**Piso:**
6d6 quadrados.	normal.

Elementos: árvores pequenas e médias (espantalhos e plantas altas contam como árvores médias).

Considerações: criaturas Pequenas têm camuflagem total. Criaturas Médias têm camuflagem. Caso a plantação esteja seca, qualquer ataque com fogo tem 50% de chance de incendiar uma área de 1,5m por 1,5m. O fogo espalha-se 1,5m em todas as direções por rodada, até que seja apagado. Veja as regras para fogo em *Tormenta RPG*, página 227.

Ponte de Corda

Muitas vezes, a única alternativa para cruzar um abismo é uma precária ponte de corda, balançando-se perigosamente sobre uma queda mortal. Quase todos os aventureiros veteranos já tiveram de atravessar uma ponte de corda, e muitos encontraram seu fim neste terreno... *Exemplos:* muitos ao redor de Arton, mas nenhum famoso — em geral, são lugares ermos e esquecidos.

Visibilidade:	**Piso:**
6d6 quadrados.	instável (CD 10).

Elementos: em geral, nenhum.

Considerações: em geral, uma ponte de corda tem 1,5m de largura, possibilitando a passagem de apenas uma criatura Média por vez. As maiores têm 3m de largura. Um personagem que sofra dano em uma ponte de corda deve fazer um teste de Reflexos (CD igual ao dano). Caso falhe, perde uma ação de movimento no seu próximo turno. Caso falhe por 5 ou mais, cai da ponte. Aliados adjacentes podem fazer um teste de Reflexos contra CD 20 para apanhá-lo antes da queda. Lançar magias sobre a ponte exige um teste de Vontade (CD 15 + nível da magia).

Rio

Inúmeros rios cruzam o continente. O Rio dos Deuses é o mais famoso, mas existem incontáveis outros cursos d'água. *Exemplos:* Rio dos Deuses, Rio da Fortitude, Rio Kodai.

Visibilidade:	**Piso:**
6d6 quadrados.	difícil (rio raso), não se aplica (rio fundo).

Elementos: pedras médias e grandes.

Considerações: em rios rasos, criaturas não aquáticas sofrem –2 nas jogadas de ataque e na CA e precisam fazer testes de Vontade (CD 10 + nível da magia) para lançar magias. Em rios fundos, use as regras de mar, com a seguinte adição: personagens que falhem no teste para nadar sofrem 1d6 pontos de dano por bater em pedras nas margens.

Rua ou Beco

Compõem a maior parte das grandes cidades de Arton. Podem ser amigáveis e bem-cuidadas, ou sujas e violentas. *Exemplos:* a Rua da Poeira, em Smokestone; a Avenida do Sol, em Vectora; incontáveis vias em Valkaria, Thartann, Tiberus e muitas outras cidades.

Visibilidade:	**Piso:**
4d6 quadrados.	normal.

Elementos: barris, caixotes, muros. Às vezes, multidão.

Considerações: nenhuma.

Selva

Árvores e folhagens por todos os lados dificultam o deslocamento e formam um verdadeiro labirinto. As copas fechadas tornam o ambiente escuro. Lar de inúmeros animais selvagens e monstros. *Exemplos:* selvas em Galrasia e Lamnor.

Visibilidade:	**Piso:**
2d6 quadrados.	difícil.

Elementos: árvores de todos os tamanhos, folhagens, moitas agressivas.

Considerações: é possível gastar uma ação completa para encontrar e apanhar um galho que pode ser usado como um porrete ou cajado.

Taverna ou Estalagem

Local obrigatório para aventureiros, onde a maior parte das sagas começa e incontáveis brigas acontecem todas as noites. *Exemplos:* a *Estalagem do Macaco Caolho Empalhado*, a *Taverna das Mil Bandeiras*, a *Taverna Emalloys*.

Visibilidade:	**Piso:**
2d6 quadrados.	normal.

Elementos: mesas, barris.

Considerações: o chão pode ter poças de bebida escorregadias. Ao pisar numa poça, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Reflexos (CD 15) ou cai no chão.

Tundra

Um tipo de planície gelada, com vegetação rasteira muitas vezes coberta de gelo ou neve.

Visibilidade:	**Piso:**
6d6x2 quadrados.	normal.

Elementos: gelo, neve.

Considerações: personagens expostos ao frio (ou seja, que não estejam dentro de uma construção aquecida) devem fazer um teste de Fortitude por hora (CD 15 + 1 por teste anterior). Uma falha resulta em 1d6 pontos de dano. Em situações extremas, como durante uma nevasca, o teste deve ser feito a cada minuto.

Vulcão

Desbravado apenas pelos maiores exploradores, este é um dos terrenos mais perigosos de Arton. Une os rigores das montanhas com a ameaça constante da lava, além do risco de fumaça tóxica. *Exemplos:* o Traklinn Klee, o Olho de Thyatis.

Visibilidade:	**Piso:**
4d10 quadrados.	difícil.

Elementos: inclinações, pedras de todos os tamanhos.

Considerações: pode despejar lava durante uma erupção. Veja as regras para lava no Capítulo 10 de *Tormenta RPG*. Antes de uma erupção (ou mesmo em períodos de repouso), pode expelir fumaça. Veja as regras para fumaça no Capítulo 10 de *Tormenta RPG*.

Elementos de Terreno

Além dos terrenos em si, você pode usar diversos elementos como obstáculos, complicadores, vantagens ou apenas pontos de interesse para os personagens. Aplique as regras de cada elemento descrito aqui em conjunto com os terrenos descritos anteriormente.

Águas Mágicas

Também chamado de "ar molhado" por marujos e piratas, este fenômeno ocorre em certas correntezas subaquáticas do Oceano. Normalmente, afeta uma área retangular com 6m de lado e 24m de comprimento.

• Em uma área de ar molhado, criaturas terrestres podem agir e respirar normalmente, como se estivessem em terra seca.

• No início de cada rodada, o mestre deve rolar 1d10. Em um resultado "1", o ar molhado desaparece (ou é levado pela correnteza).

Arbusto

Uma planta com folhas. Costuma ocupar um quadrado de 1,5m.

• Uma criatura Média ou menor tem camuflagem dentro de um arbusto.

Areia Movediça

Presente em desertos ou áreas alagadiças. Trata-se de areia "diluída" em um líquido ou mesmo ar, capaz de tragar criaturas ou objetos para dentro de si. Em geral, areia movediça ocupa um quadrado de 7,5m.

• Um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (CD 25) para notar areia movediça à frente.

• Criaturas que entrarem na área de areia movediça ficam agarradas (sofrem –2 nas jogadas de ataque, ficam desprevenidas e não podem se mover). Uma criatura que tenha passado um turno inteiro na areia movediça submerge. Precisa fazer

testes de Constituição para prender o fôlego (veja a perícia Atletismo, no Capítulo 4 de *Tormenta RPG*).

• Uma criatura na areia movediça pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Atletismo (CD 25) para escapar. Se estava submersa, fica agarrada. Se estava agarrada, fica livre. Entretanto, se falhar por 5 ou mais, fica fatigada. Se já estava fatigada, fica exausta. Se já estava exausta, fica inconsciente e é tragada pela areia movediça, morrendo.

• Personagens fora da área de areia movediça podem prestar ajuda no teste de Atletismo, alcançando um galho, vara ou corda para a vítima, por exemplo.

Árvore Pequena

Existem incontáveis espécies de árvores em Arton. Nem mesmo todos os druidas e rangers são capazes de classificar todos os tipos existentes. Árvores pequenas ocupam um quadrado de 1,5m e chegam aos 9m de altura.

• Uma criatura Média ou menor tem cobertura quando estiver atrás de uma árvore pequena.

• Uma criatura Média ou menor pode escalar uma árvore pequena com um teste de Atletismo (CD 15).

Árvore Grande

Consideradas por muitos verdadeiros tesouros da natureza, estas árvores são refúgios de diversos tipos de animais. Muitas vezes têm significado especial para druidas. Uma árvore grande ocupa um quadrado de 3m e chega aos 21m de altura — mas existem exemplares maiores, que chegam a proporções surpreendentes.

• Uma criatura Média ou menor tem cobertura total quando estiver atrás de uma árvore grande.

• Uma criatura Grande ou maior tem cobertura quando estiver atrás de uma árvore grande.

• Uma criatura Média ou menor pode escalar uma árvore grande com um teste de Atletismo contra CD 25 (para a parte do tronco que é lisa, ainda sem galhos) e um segundo teste contra CD 15 (para o restante da árvore).

Barril ou Caixote

Presentes em diversos tipos de ambientes — muitas vezes parecem estar nos lugares exatos para atrapalhar os heróis.

• Uma criatura Média ou menor pode subir em um barril ou caixote comum com uma ação de movimento. Caso seja bem-sucedida em um teste de Acrobacia (CD 15) por rodada, pode lutar em cima do barril ou caixote, recebendo um bônus de +1 em jogadas de ataque por estar em terreno mais alto. Contudo, uma falha significa que o personagem cai no chão, sofrendo 1d6 pontos de dano.

• Um barril ou caixote comum tem CA 5, RD 5 e 10 PV. Pode ser erguido com um teste de Força contra CD 10 (vazio) ou CD 15 (cheio).

• Um barril ou caixote que tenha sido erguido pode ser arremessado como uma arma improvisada. Dano 1d6 (vazio) ou 1d10 (cheio) de esmagamento, crítico x2, distância 3m. Uma vez que tenha sido usado desta forma, o barril ou caixote fica inutilizado.

Brejo Ácido

Este visco escuro pode ser encontrado nos banhados mais profundos. Extremamente perigoso, corrói qualquer matéria orgânica que toque. Normalmente, ocupa um quadrado de 9m, mas pode ser maior ou menor.

• Uma criatura no brejo ácido sofre 1d6 pontos de dano de ácido por rodada.

• Uma criatura no brejo ácido sofre as penalidades por lutar dentro da água (–2 nas jogadas de ataque e CA, teste de Vontade contra CD 10 + nível da magia para lançar magias).

Destroços

Inclui ruínas, entulhos, pilhas de pedras, montes de lixo e qualquer outro material artificial que atrapalhe a movimentação. Por sua natureza variada, pode ocupar qualquer espaço.

• Destroços contam como terreno difícil (veja a seguir).

Dunas

Montes de areia móveis, formados pela ação dos ventos. Existem em tamanhos variados.

• Subir uma duna exige um teste de Atletismo (CD 10). Em caso de sucesso, o personagem avança metade do seu deslocamento. Em caso de falha. não consegue avançar. Em caso de falha por 5 ou mais, cai e rola até o chão, mas sem sofrer dano.

Folhagem

Um amontoado de plantas emaranhadas com folhas, vinhas e trepadeiras. Costuma ocupar um quadrado de 6m.

• Uma criatura Média ou menor tem camuflagem total dentro de uma folhagem.

Fumos Tóxicos

Um gás ou fumaça de coloração marrom ou esverdeada, encontrado em pântanos e mangues perigosos. Ocupa um quadrado de 18m ao redor das águas fétidas de onde é expelido.

• Uma criatura nos fumos tóxicos deve fazer um teste de Fortitude (CD 20 +1 por teste anterior) a cada rodada. Se falhar, fica enjoada. Se já estiver enjoada, sofre 1 ponto de dano de Constituição. O enjoo passa 1d4 rodadas depois que a criatura sair dos fumos. Imunidade a veneno protege contra esses efeitos.

Gêiser

Fontes termais subterrâneas, que expelem jatos de água quente ou vapor em intervalos regulares. Normalmente, ocupa um quadrado de 3m.

• Um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (CD 20) para notar um gêiser à frente.

• Se um personagem iniciar o turno em um gêiser, role 1d6. Em um resultado 1, o gêiser expele um jato que causa 6d6 pontos de dano de fogo.

Gelo

Uma camada de gelo escorregadio. Normalmente, ocupa um quadrado de 9m, mas pode ser menor ou maior.

• Andar sobre gelo exige um teste de Acrobacia contra CD 10, se o personagem reduzir seu deslocamento à metade, ou contra CD 20, se quiser manter seu deslocamento normal (exigido para realizar ações de corrida ou investida). Se o personagem falhar, não consegue andar. Se falhar por 5 ou mais, cai.

Grade ou Portão

Uma grade ou portão de madeira ou ferro, usada para proteger passagens ou entradas em castelos ou mansões.

• Uma grade ou portão tem CA 4, RD 5 (se for de madeira) ou 10 (se for de metal) e 30 PV.

• Levantar uma grade exige um teste de Força (CD 25).

Inclinação ou Rampa

Desde uma parte íngreme de um platô, colina ou montanha até uma rampa em um castelo, uma inclinação pode ser um obstáculo ou uma vantagem em combate.

• Para personagens subindo a inclinação, o piso é difícil.

• Personagens lutando no lado mais alto recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra adversários no lado mais baixo.

Lugar Assombrado

Uma área que emana energia negativa — por um altar maligno, por uma maldição antiga, por ter sido construída sobre um cemitério... Normalmente ocupa um quadrado de 9m de lado.

• Personagens Bondosos sofrem uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque e nos testes de resistência.

• Conjuradores divinos Bondosos precisam ser bem-sucedidos num teste de Vontade (CD 20 + nível da magia) para lançar uma magia.

• Um lugar assombrado pode ser detectado com uma magia *detectar o mal*. Seus efeitos podem ser anulados por uma magia *santificar*, mas apenas por um dia.

Mesa

Onipresente em tavernas e salões de baile, muito usada como plataforma por aventureiros fanfarrões e exibidos.

• Uma criatura Média ou menor pode subir em uma mesa comum com uma ação de movimento, recebendo um bônus de +1 em jogadas de ataque por estar em terreno mais alto. Um inimigo pode derrubá-la sendo bem-sucedido em um teste de manobra empurrar. Neste caso, o personagem cai no chão e sofre 1d6 pontos de dano.

• Uma mesa comum tem CA 4, RD 5 e 10 PV.

Moitas Agressivas

Entre a variadíssima vegetação artoniana, existem moitas que não são inteligentes, e na verdade nem mesmo atacam — mas agarram os infelizes que passam por elas. Ninguém sabe a origem deste fenômeno. Parecem arbustos comuns.

• Para notar uma moita agressiva, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Conhecimento (natureza) ou Sobrevivência contra CD 25.

• No início de cada rodada, todos os personagens adjacentes à moita sofrem uma tentativa de agarrar. A moita tem bônus de agarrar +8 (mas existem espécimes maiores e mais fortes).

Multidão

Um ajuntamento de pessoas. Se estiver conduzindo uma batalha em um lugar muito movimentado, como a praça de uma grande cidade, não perca tempo indicando cada transeunte no mapa. Em vez disso, aponte os locais onde há multidão.

• Andar em uma multidão conta como andar em terreno difícil.

• Personagens dentro de uma multidão tem cobertura.

• Se uma multidão enxergar algo claramente perigoso, afasta-se 9m da fonte do perigo no fim de cada rodada.

• É possível direcionar uma multidão com uma ação completa e um teste de Diplomacia (CD 25) ou Intimidar (CD 20). Se o teste for bem-sucedido, a multidão avança 9m na direção que o personagem indicar. Se dois ou mais personagens estiverem tentando direcionar a multidão, ela segue aquele que tiver o teste mais alto.

Muro

Feito de pedra, madeira ou tijolos, bloqueia a passagem de qualquer criatura no chão. É preciso escalá-lo ou usar de algum meio arcano para contorná-lo por cima.

• Escalar um muro exige um teste de Atletismo contra CD 20 (muros mais simples, primitivos ou mal conservados) ou CD 25 (muros de pedra lisa).

Neblina

Névoas de todos os tipos obscurecem a visão e emprestam um ar sinistro à paisagem mais simples. Certas criaturas aproveitam-se da névoa para esconder-se e atacar.

• Criaturas a 1,5m de um observador recebem camuflagem em uma neblina. Criaturas a mais de 1,5m recebem camuflagem total.

• Testes de Sobrevivência para rastrear sofrem uma penalidade de –5 em uma neblina.

• Todas as magias do tipo "névoa" (*névoa obscurecente*, *névoa*, *névoa fétida*, *névoa sólida*, *névoa mortal* e *névoa ácida*) criam neblinas deste tipo, além de seus efeitos normais.

Neve

Parte da rotina dos habitantes das Montanhas Uivantes, a neve é quase desconhecida em várias regiões de Arton. Apesar de sua beleza, pode ser muito inconveniente.

• Após algumas horas de neve, o terreno torna-se difícil.

• Um personagem na neve deve fazer um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano de frio.

Paredão

Um muro natural de rocha. Bloqueia a passagem de qualquer criatura no chão.

• Escalar um paredão exige um teste de Atletismo contra CD 25. Um paredão normalmente tem 2d6 x 3m de altura.

Precipício ou Abismo

Uma queda natural, formada por processos geológicos (ou por uma magia especialmente explosiva...).

• Um precipício normalmente tem 2d8 x 1,5m de altura. Um personagem que caia de um precipício sofre dano igual a 1d6 x 2d8 (respeitando a fórmula de dano por queda, 1d6 x 1,5m). Escalar um precipício exige um teste de Atletismo (CD 20).

• Um abismo é uma versão maior e mais profunda de um precipício, encontrada em grandes cordilheiras. Sua altura normalmente é 4d8 x 1,5m.

Precipitações

Desde nevascas até chuva forte ou granizo, precipitações atrapalham viagens e combates. As mais fortes, como tempestades, podem impossibilitar o deslocamento ou a luta.

• **Chuva:** penalidade de –4 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vento forte (veja em "Vento").

• **Neve:** penalidade de –4 em testes de Percepção e gera os efeitos de terreno nevado (veja em "Neve").

• **Granizo:** penalidade de –4 em testes de Percepção, 1d3 pontos de dano de esmagamento por minuto.

• **Tempestade:** penalidade de –8 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de Vendaval (veja abaixo). Além disso, uma vez por minuto uma criatura escolhida aleatoriamente é atingida por um raio, sofrendo 5d10 pontos de dano de eletricidade.

Pedras Minúsculas

Cabem na mão de uma pessoa. A não ser que estejam empilhadas em grandes quantidades, não representam obstáculo.

• Podem ser arremessadas como armas simples (dano 1d2 de esmagamento, crítico x2, distância 3m).

• Podem ser usadas como munição para fundas.

Pedras Pequenas

Pedras pequenas chegam até a cintura de um humano normal. Representam obstáculos e precisam ser contornadas.

• Fornecem cobertura para uma criatura Média ou menor.

• Podem ser erguidas com um teste de Força contra CD 25.

• Uma pedra pequena que tenha sido erguida pode ser arremessada como uma arma improvisada. Dano 2d6 de esmagamento, crítico x2, distância 3m.

Pedras Grandes

Superam a altura de um ser humano normal. Podem trancar completamente uma estrada e tornar-se essencialmente uma espécie de paredes naturais.

• Fornecem cobertura total para uma criatura Média ou menor, ou cobertura para uma criatura Grande ou maior.

• Podem ser erguidas com um teste de Força contra CD 35.

• Uma pedra pequena que tenha sido erguida pode ser arremessada como uma arma improvisada. Dano 4d6 de esmagamento, crítico x2, distância 3m.

Porta de Madeira

Quase nenhuma cultura civilizada constrói suas habitações sem portas. São fundamentais para a privacidade — mas bastante inúteis quando aventureiros intrometidos derrubam-nas com um chute.

• Uma porta de madeira tem CA 4, RD 5 e 10 PV.

• Uma porta de madeira pode ser derrubada com um teste de Força (CD 15).

Porta de Madeira Reforçada

Uma versão de melhor qualidade, com madeira mais grossa ou reforçada com rebites de metal. Normalmente, usadas em casas ricas ou em portas de serviço de castelos ou muralhas.

• Uma porta de madeira reforçada tem CA 4, RD 6 e 20 PV.

• Uma porta de madeira reforçada pode ser derrubada com um teste de Força (CD 20).

Porta de Pedra

Utilizadas em fortalezas imponentes, construções muito antigas e quase qualquer fortificação anã.

• Uma porta de pedra tem CA 4, RD 8 e 60 PV.

• Uma porta de pedra pode ser derrubada com um teste de Força (CD 25).

Porta de Metal

Presente em castelos, palácios, fortes militares e covis de vilões, portas de metal fornecem a melhor proteção, aliada à maior privacidade. Contudo, nem mesmo elas estão a salvo de serem arrombadas por heróis.

• Uma porta de metal Grande tem CA 4, RD 10 e 60 PV.

• Uma porta de pedra pode ser derrubada com um teste de Força (CD 30).

Todas as estatísticas são para portas Grandes (o padrão para construções humanas). Para cada categoria de tamanho acima ou abaixo, dobre ou reduza à metade os PV da porta.

Rocha Navalha

Um tipo de pedra afiada, encontrada em cordilheiras ermas e perigosas. Normalmente, ocupam um quadrado de 9m.

• Um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (CD 25) para notar uma área de rocha navalha à frente.

• Cada quadrado de rocha navalha atravessado causa 1d4 pontos de dano. Se você não jogar com tabuleiro, considere que uma ação de movimento através de uma área de rocha navalha causa 4d4 pontos de dano.

Terreno Difícil

Inúmeras condições podem gerar terreno difícil, incluindo destroços, vegetação rasteira e diversos tipos de terrenos. Pântanos lamacentos, florestas cheias de raízes, ruínas repletas de escombros... Todos são terrenos difíceis. Passagens apertadas também contam como terreno difícil. Por exemplo, uma criatura Grande (espaço de 3m) passando por um túnel de 1,5m de largura conta o túnel como terreno difícil.

• É impossível correr ou realizar investidas em terrenos difíceis.

• Mover-se em um terreno difícil "custa" o dobro de deslocamento. Ou seja, seu deslocamento é reduzido à metade em um terreno difícil.

• A habilidade caminho da floresta, das classes druida e ranger, permite ignorar as penalidades de terrenos difíceis, mas apenas por terrenos naturais.

• O talento Acrobacia Audaz permite ignorar as penalidades de terrenos difíceis.

• As magias *ampliar plantas*, *pedra em lama*, *pedras afiadas*, *teia*, *tempestade glacial*, *tempestade da vingança* e *tentáculos negros* criam terreno difícil.

• A magia *enfraquecer plantas* desfaz terreno difícil de origem vegetal.

• A magia *movimentação livre* permite ignorar as penalidades de terrenos difíceis.

Vegetação Rasteira

Inclui plantas, cipós, raízes de árvores e qualquer outro material natural que atrapalhe a movimentação. Por sua natureza variada, pode ocupar qualquer espaço.

• Vegetação rasteira conta como terreno difícil (veja acima).

Vento

Ventos podem apagar chamas, atrapalhar ataques à distância e, em casos extremos, até mesmo arrastar criaturas.

• *Vento fraco:* nenhum efeito em termos de jogo.

• *Vento forte:* penalidade de –2 em ataques à distância, 50% de chance de apagar chamas, dissipa magias de névoa em 4 rodadas.

• *Vendaval:* penalidade de –4 em ataques à distância, apaga chamas, dissipa magias de névoa em 1 rodada.

• *Furacão:* impossibilita ataques à distância e apaga chamas. A cada rodada, criaturas Grandes ou menores devem fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Em caso de falha, caem no chão. Criaturas Médias ou menores, além de cair, são arrastadas por uma distância igual a 1d4 x 1,5m na direção em que o vento está soprando. Sofrem 1d4 pontos de dano para cada 1,5m.

• *Tornado:* impossibilita ataques à distância e apaga chamas. A cada rodada, criaturas Enormes ou menores devem fazer um teste de Fortitude contra CD 25. Em caso de falha, caem no chão. Criaturas Grandes ou menores, além de cair, são arrastadas por uma distância igual a 2d6 x 1,5m em uma direção aleatória. Sofrem 1d4 pontos de dano para cada 1,5m.

Acertos Críticos e Falhas Críticas

Tormenta RPG **lida com acertos críticos de forma simples e elegante: em uma jogada de ataque, ao rolar um valor dentro da margem de ameaça da arma que está utilizando, o personagem causa dano maior, de acordo com o multiplicador da arma. Quaisquer descrições adicionais ficam a cargo do mestre e do jogador. Dano multiplicado significa um ferimento profundo no estômago? Uma pancada na cabeça? Um osso quebrado? Não importa — tudo se resume a pontos de vida.**

Além disso, *Tormenta RPG* não possui um sistema de falhas críticas. O único efeito de uma rolagem baixa é um erro normal — um resultado "1 natural" na jogada de ataque sempre é uma falha.

Contudo, existe uma longa tradição de RPGs que utilizam sistemas de acertos críticos e falhas críticas. Nesses jogos, uma rolagem alta não significa apenas perda de mais pontos de vida, mas dano localizado, fraturas, sangramento, etc. — tudo descrito em regras. Da mesma forma, uma rolagem muito baixa não é um mero erro, mas um fracasso com resultados potencialmente desastrosos. Desde deixar cair a arma até tropeçar, atingir um colega ou sofrer um ataque cardíaco, são inúmeros os riscos para os personagens azarados.

A seguir você vai conhecer sistemas opcionais de acertos críticos e falhas críticas para *Tormenta RPG*. A maior parte das aventuras não exige este grau de detalhamento. Mas, como ocorre com muitos outros elementos deste livro, estas regras irão enriquecer muito uma campanha com foco em combate. Os combatentes tornam-se mais mortíferos. Em compensação, seus inimigos também...

Acertos Críticos

Quando você rola dentro da margem de ameaça de sua arma usando estas regras opcionais, causa um acerto crítico, como normal. Contudo, diferente das regras normais, deve rolar 1d10, para verificar a localização do golpe.

Dano Localizado

1d10	Localização
1	Perna direita
2	Perna esquerda
3 a 7	Tronco
8	Braço direito
9	Braço esquerdo
10	Cabeça

A seguir, consulte a tabela do tipo de dano sendo causado. Há uma tabela para esmagamento, outra para corte, outra para perfuração e outra para energia, usada para armas (e magias que exigem jogadas de ataque) que causem dano de ácido, eletricidade, fogo, frio, etc.

Por fim, um acerto crítico usando este sistema *não* causa dano extra. Em vez disso, role 1d10 para verificar a *severidade* do crítico. Armas com multiplicador de crítico x2 não recebem bônus nenhum na rolagem de severidade. Armas com multiplicador x3 recebem um bônus de +1. Armas com multiplicador x4 recebem um bônus de +2, e assim por diante.

A rolagem de severidade também recebe um bônus ou penalidade de acordo com o tamanho do atacante. Atacantes Enormes ou maiores recebem um bônus de +2. Atacantes Grandes recebem um bônus de +1. Atacantes Médios não recebem nenhum bônus ou penalidade. Atacantes Pequenos recebem uma penalidade de –1. Por fim, atacantes Mínimos ou menores recebem uma penalidade de –2. Modificadores por tamanho não se aplicam a acertos críticos com magias.

Severidade (1d10 + modificadores)

Multiplicador da Arma	Modificador na *Severidade*
x2	+0
x3	+2
x4	+4
Tamanho do Atacante	**Modificador na *Severidade***
Mínimo ou menor	–2
Pequeno	–1
Médio	+0
Grande	+1
Enorme ou maior	+2

Assim, use a tabela correspondente ao tipo da dano e à localização do golpe, consultando o efeito obtido na rolagem de severidade. Boa sorte!

Glossário

Braço ferido. O personagem não pode mais usar armas de duas mãos, arma e escudo ou duas armas. Sofre –2 de penalidade em testes de Acrobacia, Atletismo, Ladinagem e Ofício. Se o crítico foi no braço hábil, o personagem sofre –4 de penalidade em jogadas de ataque.

Braço inutilizado. Como braço ferido, mas removido apenas com uma cura suprema.

Cura menor. Machucados leves podem ser removidos por uma cura menor, que pode ser um teste de Cura (CD 15), qualquer magia de cura ou um dia de descanso.

Cura maior. Machucados mais graves exigem uma cura mais potente, que pode ser um teste de Cura (CD 25) ou uma magia de cura que recupere pelo menos 20 PV.

Cura suprema. Os machudados mais horrendos só podem ser recuperados pela magia *regeneração*.

Dano de habilidade. O personagem perdeu temporariamente 1 ou mais pontos em um ou mais valores de habilidades. Pontos de habilidades perdidos voltam à taxa de 1 por dia, ou de acordo com o efeito que diminuiu o valor. Um personagem com Força ou Destreza 0 cai paralisado. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 cai inconsciente. Um personagem com Constituição 0 morre.

Dano permanente de habilidade. Como dano de habilidade, mas os pontos de habilidade *não* voltam sozinhos. Uma magia *restauração* cura 1d4 pontos de dano permanente de habilidade.

Perna ferida. O personagem tem seu deslocamento reduzido à metade e sofre –4 de penalidade em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Iniciativa. Esta condição é removida com uma cura maior.

Perna inutilizada. Como perna ferida, mas removida apenas com uma cura suprema.

Sangramento. No início de cada turno, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se for bem-sucedido, estabiliza. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando. Esta condição pode ser removida com uma cura menor.

Sangramento maior. Como sangramento, mas a CD do teste de Constituição é 20 e o dano é 1d8. Esta condição pode ser removida com uma cura maior.

Armaduras, Escudos e Críticos

Se você quiser um pouco mais de complexidade nas regras de críticos, pode considerar o tipo de armadura usado pela vítima. Nesta opção, o tipo de armadura usado por uma criatura afeta a severidade dos acertos críticos que ela venha a sofrer, de acordo com a seguinte tabela.

Armadura	Severidade
Nenhuma	+1
Leve	+0
Média	–1
Pesada	–2

Escudos também podem ser considerados. Caso a vítima de um acerto crítico no braço esteja carregando um escudo no braço atingido, diminua o efeito do crítico em uma categoria (por exemplo, uma severidade 9 a 10 torna-se 7 a 8; uma severidade 1 a 3 não causa efeito algum). Entretanto, o escudo perde 1 ponto de bônus em CA. Um escudo que tenha perdido todo o seu bônus em CA é destruído. Um escudo danificado pode ser consertado com um dia de trabalho e um teste de Ofício.

Acertos e Falhas ao Usar Críticos

Regras para acertos e falhas críticas são muito divertidas, e podem adicionar bastante emoção à campanha. Contudo, estes sistemas opcionais não são para todos os grupos ou todos os momentos. Antes de decidir implementá-los, pense um pouco em suas consequências.

Usar as regras para acertos críticos significa que todos os combatentes (tanto personagens jogadores quanto monstros e personagens do mestre) estão sujeitos à morte em um único golpe. Sim, o paladino de 19º nível que já derrotou dragões e demônios *pode* morrer subitamente, com uma simples pancada na cabeça, desferida por um gnoll. Isto não é provável, mas pode acontecer. Da mesma forma, o lorde maligno que há anos inferniza os heróis *pode* ser morto por um único golpe de espada certeiro. Se você decidir rolar os dados atrás de um escudo para impedir tais resultados, o sistema de acertos críticos perde boa parte da graça. Assim, use-o apenas caso esteja realmente preparado para esses acontecimentos.

Falhas críticas, por outro lado, em geral não resultam em consequências tão drásticas, mas acarretam outro risco: os personagens afetados podem subitamente tornar-se motivo de piadas. O mesmo paladino do exemplo acima *pode* tropeçar em um obstáculo imaginário e desabar no chão. O lorde maligno *pode* errar um golpe e embainhar sua espada por acidente. Isso não significa que a campanha vá virar um circo: o mestre pode adaptar as descrições para que um pequeno momento humorístico não destrua o clima épico. Mas, antes de usar este sistema, tenha certeza de que todos estão preparados para lidar com isso com leveza e bom humor. Até mesmo os grandes heróis do cinema e da literatura passam por maus bocados de vez em quando!

Por fim, lembre-se de que os personagens jogadores serão *muito* mais vulneráveis aos efeitos de acertos e falhas críticas do que quaisquer monstros ou personagens do mestre. Isso porque envolvem-se em mais batalhas e devem lidar com as consequências de longo prazo. Quem se importa se o goblin genérico perdeu 3 pontos de Inteligência? Ele vai morrer na próxima rodada. Mas o mago do grupo terá de enfrentar os efeitos desta mesma perda por vários dias... O grande vilão tem tanta ou mais longevidade que os heróis — mas participará de um pequeno punhado de combates, no máximo, enquanto que os personagens jogadores arriscam-se a sofrer críticos em todas as sessões. Por isso, disponibilize maneiras de resolver (ou pelo menos minimizar) os efeitos dos críticos, depois da batalha. Clérigos capazes de lançar *restauração*, amuletos, fontes mágicas que restauram pontos de habilidades... Nunca em quantidade suficiente para anular o risco, mas o bastante para não inutilizar personagens queridos a cada sessão de jogo.

Críticos de Corte

Severidade	Efeito
	Perna Direita ou Esquerda
1 a 3	Golpe certeiro, cortando um músculo. 2 pontos de dano em Destreza.
4 a 6	Golpe profundo, cortando vários músculos. 2 pontos de dano em Destreza. O alvo cai no chão.
7 a 8	Golpe cruel, cortando músculos e tendões. 4 pontos de dano em Destreza. Perna com corte aberto: sempre que o alvo deslocar-se 3m ou mais em uma rodada, sofre 1 ponto de dano de Constituição. Esta condição dura até o alvo receber uma cura menor.
9 a 10	Golpe perfeito, dilacerando músculos e tendões. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Perna ferida.
11 a 12	Golpe monumental, rasgando uma artéria. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Perna ferida. Sangramento maior.
13+	Perna decepada. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Perna inutilizada. Sangramento maior. O alvo cai no chão.
	Tronco
1 a 3	Corte leve mas dolorido no peito. 2 pontos de dano de Constituição.
4 a 6	Corte moderado na clavícula. 2 pontos de dano em Constituição. Penalidade de –2 nos ataques até o alvo receber uma cura menor.
7 a 8	Corte grave nas costelas. 4 pontos de dano em Constituição. Penalidade de –2 nos ataques até o alvo receber uma cura maior.
9 a 10	Estômago aberto, expondo os intestinos. A cada rodada, o alvo deve deixar um braço livre e usar uma ação de movimento para manter as tripas dentro de si. Caso não faça isso, sofre 4 pontos de dano em Constituição. Esta condição dura até o alvo receber uma cura maior.
11 a 12	Corte profundo no peito, atingindo e expondo órgãos internos. 4 pontos de dano permanente de Constituição. Sangramento maior.
13+	O alvo é cortado ao meio. Morte instantânea.
	Braço Direito ou Esquerdo
1 a 3	Golpe certeiro, cortando um músculo importante. 2 pontos de dano em Força.
4 a 6	Golpe profundo, cortando vários músculos. 2 pontos de dano em Força. O alvo derruba qualquer item que estava segurando com o braço atingido.
7 a 8	Golpe cruel. 4 pontos de dano em Força. Braço com corte aberto: sempre que o alvo realizar um ataque com o braço atingido, sofre 1 ponto de dano de Constituição.
9 a 10	Golpe perfeito, rasgando inúmeros músculos e tendões. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Braço ferido.
11 a 12	Golpe monumental, atingindo uma artéria. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Braço ferido. Sangramento maior.
13+	Braço decepado. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Braço inutilizado. Sangramento maior. Obviamente, o alvo derruba qualquer item que estava segurando com o braço atingido.
	Cabeça
1 a 3	Corte na bochecha. 2 pontos de dano em Carisma.
4 a 6	Corte no nariz. 2 pontos de dano em Carisma. Sangramento.
7 a 8	Corte na orelha. 4 pontos de dano em Carisma. Penalidade de –4 em testes de Iniciativa e Percepção.
9 a 10	Corte na testa. 4 pontos de dano em Carisma. Sangramento maior. Alvo coloca a mão na cabeça, em dor, e fica atordoado por uma rodada.
11 a 12	Corte na jugular. O alvo perde 20% de seus PV máximos por rodada. Esta condição dura até o alvo receber uma cura maior, ou morrer.
13+	O alvo é decapitado. Morte instantânea.

Críticos de Esmagamento

Severidade	Efeito
	Perna Direita ou Esquerda
1 a 3	Pancada certeira, abalando os músculos do alvo. 2 pontos de dano em Destreza.
4 a 6	Pancada forte, causando uma fratura. 2 pontos de dano em Destreza. O alvo perde a sua próxima ação de movimento.
7 a 8	Pancada terrível, causando várias fraturas e contrações nos músculos. 4 pontos de dano em Destreza. O deslocamento do alvo é reduzido à metade por um minuto.
9 a 10	Golpe cruel, quebrando o membro. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Perna ferida.
11 a 12	Golpe devastador, quebrando o membro em vários lugares, ou estraçalhando o joelho. 4 pontos de dano em Força e Destreza. 2 pontos de dano permanente em Destreza. Perna ferida.
13+	Golpe perfeito. O membro se parte em vários lugares, o osso torna-se uma pasta esbranquiçada. 4 pontos de dano em Força e Destreza. 2 pontos de dano permanente em Destreza. Perna inutilizada. O alvo cai no chão.
	Tronco
1 a 3	Pancada forte, abalando os órgãos internos do alvo. 2 pontos de dano em Constituição.
4 a 6	Pancada muito forte, causando uma fratura. 2 pontos de dano em Constituição. O alvo é empurrado 1,5m em uma direção à escolha do atacante.
7 a 8	Pancada terrível, rompendo inúmeros órgãos. 4 pontos de dano em Constituição e o alvo perde sua próxima ação padrão.
9 a 10	Golpe brutal, quebrando o esterno e várias costelas. 4 pontos de dano em Constituição. Alvo fica enjoado por 1 minuto.
11 a 12	Golpe assustador. O esterno se quebra, várias costelas se esfacelam, fragmentos de ossos perfuram múltiplos órgãos internos. A saúde do alvo é comprometida para sempre. 4 pontos de dano permanente de Constituição. Alvo fica atordoado por 1 rodada e enjoado por 1 minuto.
13+	Algo se parte dentro do alvo, perfurando um órgão vital. Morte instantânea.
	Braço Direito ou Esquerdo
1 a 3	Pancada forte, abalando os músculos do alvo e talvez causando uma fratura. 2 pontos de dano em Força.
4 a 6	Pancada muito forte, causando uma fratura. 2 pontos de dano em Força. O alvo derruba qualquer item que estava segurando com o braço atingido.
7 a 8	Pancada terrível, causando várias fraturas e contrações nos músculos. 4 pontos de dano em Força. Na próxima rodada o alvo não pode atacar com o braço atingido.
9 a 10	Golpe perfeito, quebrando o braço. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Braço ferido.
11 a 12	Golpe devastador, quebrando o membro em vários lugares, ou estraçalhando o cotovelo. 4 pontos de dano em Força e Destreza. Braço ferido. Dor latejante impõe penalidade de –2 em jogadas e testes por 1 minuto.
13+	Golpe perfeito. O membro se parte em vários lugares, o osso torna-se uma pasta esbranquiçada. 4 pontos de dano em Força e Destreza. 2 pontos de dano permanente em Força. Braço inutilizado. Obviamente, o alvo derruba qualquer item que estava segurando com o braço atingido.
	Cabeça
1 a 3	Pancada forte, causando tontura. 2 pontos de dano em Sabedoria.
4 a 6	Pancada muito forte, causando desorientação. 2 pontos de dano em Sabedoria. Alvo fica pasmo por uma rodada.
7 a 8	Pancada terrível, causando forte desorientação. 4 pontos de dano em Sabedoria. Alvo fica atordoado uma rodada.
9 a 10	Golpe certeiro, com força devastadora. 4 pontos de dano em Inteligência e Sabedoria. Alvo fica atordoado por 1d3 rodadas.
11 a 12	Golpe monstruoso. O crânio do alvo racha, num ferimento horrível. O alvo nunca mais será o mesmo. 4 pontos de dano em Inteligência e Sabedoria. 2 pontos de dano permanente em Inteligência e Sabedoria. Alvo fica atordoado por 1d3 rodadas.
13+	O crânio do alvo é esmagado, num golpe brutal. Morte instantânea.

Críticos de Perfuração

Severidade	Efeito
	Perna Direita ou Esquerda
1 a 3	Golpe certeiro, perfurando um músculo. 1d4 pontos de dano em Destreza.
4 a 6	Golpe profundo, perfurando vários músculos. 1d8 pontos de dano em Destreza.
7 a 8	Golpe cruel, perfurando músculos e tendões. 2d6 pontos de dano em Destreza.
9 a 10	Golpe perfeito, dilacerando músculos e tendões. 2d6 pontos de dano em Força e Destreza.
11 a 12	Golpe monumental, atravessando a perna. 2d6 pontos de dano em Força e Destreza. Perna ferida.
13+	Joelho perfurado. 2d6 pontos de dano em Força e Destreza. Perna inutilizada.
	Tronco
1 a 3	Estocada superficial. Sangramento.
4 a 6	Estocada profunda. Sangramento maior.
7 a 8	Estocada profunda, um órgão interno atingido. 2 pontos de dano de Constituição. Sangramento maior.
9 a 10	Estocada profunda, perfurando um órgão interno. 2 pontos de dano de Força, Destreza e Constituição. Sangramento maior.
11 a 12	Peito trespassado, órgãos internos comprometidos. 4 pontos de dano de Força, Destreza e Constituição. Sangramento maior. Alvo fica indefeso por uma rodada.
13+	Coração trespassado. Morte instantânea.
	Braço Direito ou Esquerdo
1 a 3	Golpe certeiro, perfurando um músculo importante. 1d4 pontos de dano em Força.
4 a 6	Golpe profundo, perfurando vários músculos. 1d8 pontos de dano em Força.
7 a 8	Golpe cruel, perfurando músculos e destruindo tendões. 2d6 pontos de dano em Força.
9 a 10	Golpe perfeito, dilacerando músculos e tendões. 2d6 pontos de dano em Força e Destreza.
11 a 12	Golpe terrível, trespassando o ombro. 2d6 pontos de dano em Força e Destreza. Braço ferido.
13+	Braço trespassado, inutilizando músculos e tendões. 2d6 pontos de dano em Força e Destreza. Braço inutilizado. Obviamente, o alvo derruba qualquer item que estava segurando com o braço atingido.
	Cabeça
1 a 3	Golpe preciso, causando dano cerebral. 2 pontos de dano em Inteligência.
4 a 6	Corte cruel, provavelmente atingindo áreas superficiais do cérebro. 2 pontos de dano em Inteligência. Alvo fica abalado por 1d4 rodadas.
7 a 8	Golpe macabro, perfurando a bochecha do alvo. 4 pontos de dano em Inteligência. Devido ao furo na bochecha, o alvo não consegue falar direito. Se tentar lançar uma magia, tem 50% de chance de falhar (o talento metamágico Magia Silenciosa ignora esta penalidade). Esta condição dura até o alvo receber uma cura maior.
9 a 10	Golpe milimétrico, furando um dos olhos do alvo. O personagem fica cego do olho atingido. Um personagem parcialmente cego sofre 20% de chance de errar qualquer ataque e uma penalidade de –4 em testes de Percepção. Além disso, fica atordoado por uma rodada.
11 a 12	Golpe perfeito, perfurando o crânio do alvo e atingindo seu cérebro em cheio. 4 pontos de dano permanente de Inteligência. O alvo fica atordoado por 1d4 rodadas.
13+	Crânio perfurado, golpe atravessa o cérebro. Morte instantânea. O famoso “tiro na cabeça”.

Críticos de Energia

Severidade	Efeito
	Perna Direita ou Esquerda
1 a 3	Queimaduras leves na perna atingida. 2 pontos de dano em Destreza.
4 a 6	Queimaduras na perna atingida. 4 pontos de dano em Destreza.
7 a 8	Queimaduras severas na perna atingida. 6 pontos de dano em Destreza.
9 a 10	Músculos da perna atingida são carbonizados, congelados ou derretidos. 8 pontos de dano em Destreza. Perna ferida.
11 a 12	Energia afeta quase todos os músculos, ossos e tendões da perna atingida, transformando-os em uma massa irreconhecível. 8 em Destreza. 2 pontos de dano permanente em Destreza. Perna ferida.
13+	Perna desintegrada. 8 pontos de dano em Destreza. 2 pontos de dano permanente em Destreza. Perna inutilizada. O alvo cai no chão.
	Tronco
1 a 3	Energia destrói as roupas do alvo. Roupas comuns são desintegradas, armaduras perdem 1d6 pontos de CA. Armaduras que cheguem a um bônus de +0 em CA são destruídas. Uma armadura danificada pode ser consertada com um dia de trabalho e um teste de Ofício (CD igual à CD para construí-la).
4 a 6	Energia atinge o alvo em cheio, abalando seus órgãos internos. O alvo fica enjoado por 1d4 rodadas.
7 a 8	Energia engolfa o alvo, afetando seu sistema nervoso e sua coordenação. O alvo fica pasmo por 1d4+1 rodadas.
9 a 10	Energia atinge o alvo com força, derrubando-o e ferindo seus órgãos internos. O alvo cai no chão e fica exausto até o fim do combate.
11 a 12	Energia queima, congela ou desintegra boa parte do corpo do alvo, destruindo órgãos internos. 8 pontos de dano de Constituição, 2 pontos de dano permanente em Constituição.
13+	O alvo é totalmente congelado, carbonizado ou desintegrado. Morte instantânea.
	Braço Direito ou Esquerdo
1 a 3	Queimaduras leves no braço atingido. 2 pontos de dano em Força.
4 a 6	Queimaduras no braço atingido. 4 pontos de dano em Força.
7 a 8	Queimaduras severas no braço atingido. 6 pontos de dano em Força.
9 a 10	Músculos do braço atingido são carbonizados, congelados ou derretidos. 8 pontos de dano em Força. Braço ferido.
11 a 12	Energia afeta quase todos os músculos, ossos e tendões do membro atingido, transformando-os em uma massa irreconhecível. 8 pontos de dano em Força. 2 pontos de dano permanente em Força. Braço ferido.
13+	Braço desintegrado. 8 pontos de dano em Força. 2 pontos de dano permanente em Força. Braço inutilizado. Obviamente, o alvo derruba qualquer item que estava segurando com o braço atingido.
	Cabeça
1 a 3	Energia desintegra, queima ou congela os cabelos e barba do alvo. O alvo fica ofuscado por 1d4+1 rodadas. Anões ficam furiosos!
4 a 6	Energia engolfa a cabeça do alvo, drenando suas forças e deixando cicatrizes menores. 2 pontos de dano em Carisma. O alvo fica fatigado por 1d4+1 rodadas.
7 a 8	Energia atinge os olhos do alvo e deixa cicatrizes menores. 2 pontos de dano em Carisma e o alvo fica cego por 1d4+1 rodadas.
9 a 10	Energia atinge o alvo com força, desequilibrando-o e deixando queimaduras e cicatrizes. 2 pontos de dano em Carisma. Alvo cai no chão. Além disso, fica confuso (como o efeito da magia *confusão*) por 1d4+1 rodadas.
11 a 12	Energia atinge a cabeça do alvo num ponto vital, penetrando o osso e afetando o cérebro. 2 pontos de dano permanente em Inteligência, Sabedoria e Carisma. Alvo fica atordoado por 1d4+1 rodadas.
13+	A cabeça do alvo explode em uma cena grotesca. Morte instantânea.

Falhas Críticas

Nem só de triunfos espetaculares é feita a vida dos heróis. Mestres que queiram adicionar um pouco de desastre, tragédia e até mesmo humor a suas campanhas podem usar o sistema de falhas críticas, apresentado aqui.

Segundo esta regra opcional, sempre que um personagem rolar um resultado "1 natural" em uma jogada de ataque, obteve uma falha crítica. Além de errar automaticamente o ataque, deve rolar 1d100 e verificar o efeito que ocorre na rodada. Note que nem todos os efeitos são diretamente relacionados com um golpe fracassado — vários são circunstâncias azaradas que simplesmente acontecem no caos do combate. O mestre deve adaptar as descrições na tabela a seguir para adequá-las à cena.

Sempre que você rolar um efeito que não se encaixa na situação do personagem (por exemplo, um personagem que luta desarmado obtém um resultado que dita que sua arma se quebra), deve ignorar a falha crítica — o ataque ainda é um erro, mas nada de pior acontece.

d%	Efeito
1	Uma intensa atividade cerebral extraplanar chega até você. Você ganha conhecimento muito avançado para os padrões artonianos. Você fica atordoado por 1d6 rodadas, mas após isso recebe um bônus permanente de +1 em Inteligência, Sabedoria ou Carisma (escolha aleatoriamente).
2	A alça do seu escudo se desprende. Você pode deixar o escudo cair e não sofrer penalidades, ou lutar desta forma e sofrer uma penalidade de –2 em jogadas de ataque e de –1 em CA.
3	Subitamente, você nota que está muito fora de forma, e lembra que passou a última semana enfurnado na taverna, comendo e bebendo demais. Você fica exausto até o fim do combate.
4	Momento desastroso: você é atingido por uma onda súbita de azar e incompetência generalizada. Role duas vezes nesta tabela.
5	Em um movimento louco que irá entrar para os anais dos manuais de combate, você embainha sua arma sem querer.
6	Você tropeça em alguma coisa e cai de cara no chão. Com o rosto amassado, você sofre 2 pontos de dano em Carisma, além de ficar caído.
7	Cheiro ruim: quem foi? Não importa, você fica enjoado por 1d3 rodadas. Durante este tempo, você também sofre uma penalidade de –2 em testes de Fortitude.
8	Ataque de riso! Você subitamente acha muita graça de algo, sofrendo os efeitos da magia *riso histérico* por 1d4 rodadas. Aposto que na mesa de jogo o único que não está rindo é você!
9	Cãibra na perna esquerda: seu deslocamento é reduzido à metade. Caso você não tenha a perna direita, cai no chão. Se estiver na água, sofre –4 em testes para nadar.
10	Uma velha ferida se abre... De novo! Você perde 5 PV e fica abalado por 1d4 rodadas.
11	Casca de banana: um clássico! Você cai de costas no chão e perde 1d6 PV.
12	Ops! Você pisa em um inseto grande e nojento. Perca uma rodada tirando a gosma da bota ou sofra uma penalidade de –1 em todas as jogadas de ataque e testes de resistência até fazer isso.
13	Presságio de morte... A sua! O próximo golpe que você sofrer será um acerto crítico, ou a próxima magia que lhe causar dano causará o dobro do dano normal.
14	Uma onda de energia negativa atinge o campo de batalha, fazendo com que um inimigo que já havia sido derrotado erga-se como um zumbi! O inimigo tem as mesmas estatísticas, mas sem habilidades especiais.

d%	Efeito
15	Uma área de Tormenta aparece debaixo dos seus pés! Ou apenas um fenômeno arcano parecido — mas você não vai ficar aqui para conferir. Faça um teste de Reflexos (CD 20). Em caso de falha, você sofre 6 pontos de dano em todas as habilidades. Contudo, você recebe um talento da Tormenta escolhido pelo mestre.
16	Você sente uma fisgada no braço. Penalidade de –1 na CA até sua próxima rodada.
17	Fenômeno mágico! O céu fica rosa, deuses passam voando entre as nuvens ou chovem sapos. Todos no combate ficam olhando, e perdem sua ação na próxima rodada. Após a pausa, todos rolam iniciativa novamente.
18	Cãibra no pescoço: penalidade de –4 em testes de Percepção e Reflexos por 1d4 rodadas.
19	Fenômeno climático imprevisível. Um relâmpago atinge seu braço erguido no meio do golpe. Você sofre 6d6 pontos de dano de eletricidade.
20	Você deixa cair seu escudo.
21	Você se descuida e abre sua guarda! Um oponente adjacente à escolha do mestre pode realizar um ataque imediato contra você.
22	Fome repentina: você tem duas rodadas para gastar uma ação padrão e comer alguma coisa substancial (como uma ração de viagem). Se não fizer isso, você sofre 2 pontos de dano em Constituição.
23	Visão profana: você vê uma aparição de um deus inimigo da sua divindade padroeira. Você fica desprevenido nesta rodada, e na próxima rodada sofre uma penalidade de –5 em todas as rolagens.
24	Um vento frio sopra em suas costas... Um fantasma? Uma maldição? Ou apenas o inverno? Não importa, você fica abalado por uma rodada.
25	Optando por garantir pelo menos um ataque bem-sucedido, na próxima rodada você deve usar o seu melhor ataque contra o oponente mais fraco no campo de visão.
26	Você tenta vencer o combate "no grito". Na próxima rodada, você deve gastar uma ação padrão e usar a perícia Intimidação contra um oponente que já tenha atacado. Se for bem-sucedido em um teste contra CD 30, você deixa-o abalado.
27	Tomado por medo, indecisão ou outro sentimento qualquer, você trava! Na próxima rodada, você não pode agir, mas pode se defender normalmente.
28	Ato antiheroico: você faz algo indigno de um herói, como acovardar-se frente a um ataque, usar um inocente como escudo ou lutar sujo. Perca um ponto heroico.

d%	Efeito
29	Sua pistola explode na sua mão, e o tiro sai pela culatra! Você sofre 3d6 pontos de dano de fogo e sua arma fica inutilizada até ser consertada.
30	Sequência de desastres: seu próximo acerto crítico será substituído por uma falha crítica.
31	Rumo ao vazio: se você estiver a 1,5m de qualquer precipício ou queda, você agora está em queda livre.
32	Você se cansa de ser chamado de mago fracote, e vai mostrar que pode vencer uma luta com suas próprias mãos. Até o fim do combate, você não pode lançar magias.
33	Seu ataque rebate no oponente, atingindo você mesmo. Sofra metade do dano que causaria caso tivesse acertado.
34	Um rato enorme morde sua perna e você recebe as doenças febre do esgoto, enjoo cegante e tremores (*Tormenta RPG*, Capítulo 10). Estes efeitos só se manifestam depois de um dia.
35	Calafrio: um espírito ou alma penada passa perto de você e deixa-o muito nervoso. Você fica abalado por 1d4 rodadas.
36	Dor de cabeça súbita: penalidade de –4 em testes de Vontade até o fim do combate.
37	Má decisão: quem nunca tomou? O mestre escolhe o alvo e tipo do seu próximo ataque. Contudo, você atacará um inimigo, não um aliado.
38	Enjoo súbito! Tanto sangue revira seu estômago. Você fica enjoado por 1d4 rodadas.
39	Você nota algo muito interessante do outro lado do campo de batalha. Na próxima rodada, você deve usar uma ação completa para se movimentar.
40	Você faz uma bobagem enorme e mostra que não é tão poderoso assim. Seus oponentes ficam motivados, recebendo +1 nas jogadas de ataque contra você.
41	Câibra na perna direita: seu deslocamento é reduzido à metade. Caso você não tenha a perna esquerda, cai no chão. Se estiver na água, sofre –4 em testes para nadar.
42	Mil maldições! Uma maldição itinerante chega até você. Você sofre uma penalidade de –4 em todas as rolagens por 4 rodadas. Depois disso, o aliado mais próximo de você sofre esta mesma maldição por 4 rodadas, e assim sucessivamente. A maldição não pode ocorrer duas vezes na mesma pessoa no mesmo dia.
43	Seu elmo gira e tapa sua visão! Você está cego até a próxima rodada, quando então deve usar uma ação de movimento para colocá-lo no lugar ou continuar cego. Se você não estiver usando um elmo, outro elemento tapa sua visão, mas você ainda fica cego até gastar uma ação de movimento para desfazer o que quer que seja.
44	Um cisco entra no seu olho! Você fica cego por 1d4 rodadas.
45	Sua arma desgasta-se com o golpe, quebrando-se, a menos que seja obra-prima ou magistral. Neste caso, ela impõe uma penalidade de –1 em todas as jogadas de ataque até ser consertada.
46	Você decide tentar uma técnica de defesa inovadora, que acaba de inventar. Infelizmente, ela não é muito eficaz. Você sofre uma penalidade de –2 na CA por 1d4 rodadas.
47	Subitamente, você nota que está fora de forma, e que todas aquelas noites na taverna estão cobrando seu preço. Você fica fatigado até o fim do combate.

d%	Efeito
48	Que combate tedioso! Você para de prestar atenção a seu oponentes e começa a examinar seus arredores. Você fica desprevenido por 1d4 rodadas, mas pode fazer um teste de Percepção (CD 20) como uma ação livre. Se for bem-sucedido, o mestre pode lhe fornecer alguma informação.
49	Sua aljava ou cartucheira cai no chão, e suas flechas, virotes ou balas se espalham. Sempre que quiser recarregar sua arma, você deve gastar uma ação de movimento para recolher a munição.
50	Um ratinho morde seu calcanhar. Você recebe a doença febre do esgoto (Tormenta RPG, Capítulo 10). Este efeito só se manifesta depois de um dia.
51	Seu cinto solta-se e suas calças caem! Perca uma ação de movimento para puxá-las de volta ou lute deste jeito indigno. Se você lutar com elas caídas, seu deslocamento é reduzido à metade e você não pode correr ou fazer investidas.
52	Você tropeça e desequilibra-se. Penalidade de –2 na CA até sua próxima rodada.
53	Sorvedouro de magia: devido a algum fenômeno arcano imprevisível, você perde 1d10 PM.
54	Derrame: uma súbita pontada seguida de dor de cabeça... Tudo fica preto. Será o fim? Faça um teste de Sabedoria contra CD 10. Em caso de sucesso, você sofre 1 ponto de dano em Sabedoria. Em caso de falha, você morre.
55	Um trovão ressoa bem na hora do seu golpe, assustando-o. Na próxima rodada você estará desprevenido.
56	O que você está esperando? Sonhando acordado, você sofre uma penalidade de –10 na ordem de iniciativa, pelo resto do combate. Isto pode mudar quando você age a partir da próxima rodada.
57	Raiva aleatória: você entra em fúria, como um bárbaro de 1º nível. Se já estiver em fúria, a sua fúria acaba.
58	Golpe nos olhos: se você sofrer um acerto crítico neste combate, seus olhos inundam-se de sangue, ou seus globos oculares saltam para fora das órbitas. Seja como for, você fica cego até receber uma cura maior.
59	Uma onda de energia positiva atinge o campo de batalha, mas só do lado dos inimigos... Todos os adversários recuperam 3d6 pontos de vida.
60	Pontada no peito: penalidade de –4 em testes de Fortitude até o fim do combate.
61	Uma mão esquelética surge do chão e puxa seu pé. Você fica agarrado. Para se soltar, precisa gastar uma ação padrão e fazer um teste de manobra oposto com a mão, que tem bônus +6.
62	Seu sangue esquenta e você se enfurece. Sofre 2 pontos de dano em Sabedoria e, na próxima rodada, deve fazer um ataque corpo-a-corpo (ou se esforçar para isso, aproximando-se de um inimigo, por exemplo).
63	Ferimentos antigos voltam a incomodar... Você sofre 1 ponto de dano não letal por nível de personagem.
64	Hã? Uma cor bonita, um pássaro interessante ou um pensamento capturam toda a sua atenção. Faça um teste de Sabedoria contra CD 10. Em caso de falha, você perde toda a sua próxima rodada. O quê?
65	O sol, uma magia ou uma tocha nas proximidades atrapalham sua visão: penalidade de –4 em testes de Reflexos até o fim do combate

d%	Efeito
66	Você bate com o mindinho em algo, e é tomado por agonia! Ui! Não pode usar ataques desarmados durante a próxima rodada e sofre 2 pontos de dano em Destreza.
67	Você se engasga com poeira. Perca a rodada tossindo e sofra 2 pontos de dano em Constituição.
68	Você é tomado pela raiva da batalha e para de pensar direito. Sofra 2 pontos de dano de Inteligência e não use nenhuma habilidade especial (de classe, de raça, de talento...) na próxima rodada.
69	Ataque cardíaco: argh! Dor no peito, falta de ar, braço direito inutilizado por 1d6 rodadas. Faça um teste de Constituição contra CD 10. Em caso de sucesso, você sofre 1 ponto de dano em Constituição. Em caso de falha, você morre.
70	Compulsão autopreservativa: na próxima rodada você deve usar uma poção, magia, talento ou habilidade que restaure PV ou PM.
71	Este último golpe foi mais forte do que parecia! Você sofre de novo o dano do último golpe ou magia que atingiu-o, como dano não letal.
72	Um inseto entra na sua orelha bem no momento do golpe. Perca sua próxima ação de movimento para remover o incômodo ou sofra uma penalidade de –2 em jogadas de ataque até ele ir embora, em 2d4 rodadas.
73	Você termina o seu golpe com uma pose de grande efeito teatral, mas baixa qualidade combativa. Você fica desprevenido até o fim de sua próxima rodada.
74	Sua granada ou item de arremesso cai sem força perto do seu alvo, mas não explode ou ativa-se. O alvo deve fazer um teste de Reflexos contra CD 15, como uma ação livre. Em caso de sucesso, ele consegue chutar a granada ou item de arremesso de volta para você. Você então sofre os efeitos da arma!
75	Sua bolsa de moedas voa longe e espalha todo o seu ouro pelo chão. Tomara que você vença o combate e não precise fugir.
76	Ops! Faça um ataque imediato contra um de seus aliados. Seu aliado está desprevenido (penalidade de –4 na CA) contra este ataque.
77	Energia dissipada: se você usou seu ataque em conjunto com uma habilidade especial que tenha usos diários (como grito de kiai ou destruir o mal), perde todos os seus usos diários da habilidade.
78	Escorregão! Nada grave, a menos que você esteja lutando na beira de um precipício ou assemelhado. Neste caso, faça um teste de Reflexos contra CD 20 ou caia do precipício.
79	Sua granada ou item que você estava prestes a arremessar explode em sua mão. Sofra o efeito do item.
80	Você decide tentar fazer amizade com o inimigo. Na próxima rodada, você deve usar a perícia Diplomacia contra um oponente que você já tenha atacado. Se for bem-sucedido em um teste contra CD 30, ele desiste do combate (caso você e seus aliados estejam vencendo) ou aceita sua rendição (caso você e seus aliados estejam perdendo).
81	Uma poção ou frasco de produto alquímico que você carrega se quebra. Perca o item e sofra o efeito de um ataque com o item afetado (apenas se for um item de ataque). O mestre decide qual poção ou item é afetado.

d%	Efeito
82	Fogo amigo: você acerta um aliado que esteja lutando em corpo-a-corpo com o alvo original do seu ataque.
83	Uma cobra venenosa morde seu pé. Você sofre 1d12 pontos de dano.
84	Bobagem suprema: você tropeça e cai de mau jeito, torcendo o tornozelo e correndo o risco de quebrar o pescoço! Faça um teste de Destreza contra CD 10. Em caso de sucesso, você sofre 1 ponto de dano em Destreza. Em caso de falha, você quebra o pescoço e morre.
85	Tiro no pé — literalmente! Você causa o dano de um ataque com sua arma de disparo em si mesmo e fica com metade do deslocamento até receber uma cura maior.
86	Você chuta uma pedra! Seu pé fica doendo e seu deslocamento é reduzido à metade até o fim do combate.
87	Seu movimento com o ataque foi forte demais, e sua arma voa longe. Ela cai a 6m de você, em um ponto decidido pelo mestre.
88	Pessimismo súbito: mesmo que o combate esteja indo bem, você sente-se derrotado e inútil. Você fica abalado até o fim do combate.
89	Você tem uma tontura súbita e forte. Penalidade de –8 na CA até sua próxima rodada.
90	Sua mochila se abre e espalha todos os seus itens no chão, em um raio de 3m. Agora seus inimigos podem ver o que você carrega! Talvez algum deles decida pegar algo e sair correndo...
91	Você puxa demais a corda do seu arco ou besta! Ela se rompe, inutilizando a arma até ser consertada.
92	A tocha ou lampião que você carrega subitamente se apaga.
93	Câibra no braço esquerdo: você deixa cair o que está segurando neste braço. Não pode fazer ataques desarmados ou segurar nada com a mão esquerda por 1d4 rodadas. Criaturas aladas que estejam voando (sem ajuda de magia) caem por 1d4 rodadas.
94	Você se distrai e abaixa sua guarda. Penalidade de –4 na CA até sua próxima rodada.
95	Tentando atingir mais longe que deveria, você distende o braço. Sofre –2 nas jogadas de ataque na próxima rodada e 2 pontos de dano em Força.
96	Câibra no braço direito: você deixa cair o que está segurando neste braço. Não pode fazer ataques desarmados ou segurar nada com a mão direita por 1d4 rodadas. Criaturas aladas que estejam voando (sem ajuda de magia) caem por 1d4 rodadas.
97	Um meteoro está singrando os céus. Parece estar se aproximando... Oh não, está vindo direto para você! Você sofre 6d6 pontos de dano de esmagamento e 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 25 reduz ambos à metade).
98	Você tropeça em sua própria na capa, calça ou saia: cai no chão e sofre 1d6 pontos de dano.
99	Zupt! A lâmina de sua espada ou machado, cabeça de seu martelo, etc., solta-se e voa para longe. A arma está inutilizada pelo resto do combate. Você deve consertar sua arma para poder usá-la de novo.
100	Visão divina: você vê uma aparição de seu deus patrono. Você fica desprevenido nesta rodada, mas na próxima rodada recebe um bônus de +5 em todas as rolagens.

Lendas do Combate

A seguir estão os históricos e fichas de sete combatentes lendários de Arton. Alguns são heróis, outros são vilões, todos são duros na queda.

Maquius "Capito" Victorius, o Guerreiro de Arton

"Povo de Tiberus, vocês querem um espetáculo?"

— Maquius, ante os aplausos de milhares de espectadores

No torneio Deus do Duelo, o palco da Escola de Gladiadores de Tapista é um dos mais prestigiados. E todos os novatos neste palco surpreendem-se ao conhecer o campeão. Na terra dos minotauros, quem reina supremo não é um gladiador tradicional, muito menos um minotauro.

Maquius nasceu nas áreas mais pobres de Tiberus. Se conheceu seus pais, esqueceu-os: suas primeiras memórias são de correr pelas ruelas tentando sobreviver, fazer trabalhos para pequenos criminosos e principalmente evitar o ódio gratuito que sempre encontrava pela frente.

Isto porque Maquius não é um minotauro, ou mesmo um humano ou elfo. É um lefou.

Visto como aberração desde criança, o jovem não teve escolha a não ser aprender a lutar. Mas nisto descobriu talento surpreendente. Foi soldado de lordes do crime de Tiberus até ser "descoberto" por um grande empresário da arena e educado na Escola de Gladiadores. Embora soubesse lutar com armas e tenha até mesmo aprendido a usar o equipamento tradicional dos gladiadores, sua maior habilidade fora desenvolvida nas ruas. Onde não havia armas, apenas os punhos.

Maquius é talvez o maior pugilista que Arton já viu. O pugilato (luta desarmada com os punhos) é muito popular em Tapista, embora nunca tenha tido tanto destaque quanto os combates entre gladiadores. Contudo, a ascensão de Maquius provocou um interesse renovado por este estilo. Hoje em dia, incontáveis garotos apresentam-se na Escola de Gladiadores para aprender a lutar sem armas.

A carreira de Maquius já é longa. Não encontrando pugilistas a sua altura depois de pouco tempo, ele passou a enfrentar gladiadores armados, e continuou invicto. Dominou a Arena de Tiberus e viajou a Valkaria, onde também sagrou-se campeão. Contudo, nunca lutou com Loriane, apesar de constantes desafios — a Estrela ainda é a campeã de Valkaria, enquanto o lefou foi vencedor de um campeonato específico. Maquius não gosta de bater em mulheres, principalmente quando são tão bonitas. Ele preferiria desafiar Loriane para um embate mais particular... E aquele unicórnio que significa a pureza da gladiadora? Bem, isso é um pouco esquisito, mas ele pode entrar nas festividades também. Ou no mínimo virar um bom churrasquinho.

Esse ar descontraído (que já lhe valeu incontáveis ameaças de morte) é o maior trunfo e a maior perdição de Maquius. Ele prefere festejar, beber, deitar-se com as mais belas mulheres do mundo e "aproveitar a vida" do que só treinar o tempo todo. Embora tenha um palacete em Tiberus e seja convidado para as maiores festas da nobreza, sente-se à vontade mesmo com seus antigos vizinhos, nas ruelas infestadas de crime. Mais de uma vez já sumiu na véspera de uma luta, apenas para ser descoberto por seu empresário comendo, bebendo e batendo papo em uma das piores tavernas da cidade... E bancando a festa de todos! O mais surpreendente é que Maquius *ainda assim* vence seus combates — mesmo contra oponentes que se dedicam durante semanas.

Logo no início da carreira, Maquius foi convidado para os Irmãos de Drumak. Pretendia aceitar, mas acabou esquecendo após uma bebedeira que durou três dias. O segundo convite veio anos depois, e desta vez ele lembrou de aceitar. Assim que chegou ao torneio, dominou o palco da Escola de Gladiadores. Nos anos seguintes, foi campeão também da Aliança Negra e de Valkaria (ficando muito decepcionado quando soube que Loriane não competiria). Mais tarde, abriu mão dos outros palcos, dedicando-se apenas a sua terra natal. Deu resultado: Maquius é o atual Guerreiro de Arton, tendo triunfado sobre *todos* os campeões no ano passado. Sua tristeza não podia ser maior quando Drusilla, a atual Deusa do Duelo, desapareceu. Além de querer enfrentá-la e tornar-se um deus ("Deve ser divertido!"), Maquius sempre achou-a bonitinha. Imagine os truques que uma campeã da União Púrpura deve conhecer no quarto!

Maquius é um tipo bem-humorado e fanfarrão. Apesar do jeito bombástico, mulherengo e um pouco irritante, tem coração bondoso. Nunca usa sua força para intimidar os mais fracos, nunca bate em ninguém que não possa se defender. Leva os dogmas de Tauron ao pé da letra: sempre protege os mais fracos. Como acha quase todas as pessoas mais fracas do que ele mesmo, é um *grande* protetor! E mesmo quando faz sugestões canalhas para as mulheres, não vê isso como falta de respeito ou malícia — apenar uma chance de grande diversão para ambos. Conta-se que certa vez conheceu uma clériga de Marah que possuía um templo nos ermos, quando estava perdido em uma de suas viagens. Os dois passaram semanas trancados em um quarto, e só foram tirados de lá pelos companheiros de Maquius, preocupados com sua saúde...

Nos primeiros anos de carreira, Maquius foi apelidado de Victorius — "o Vitorioso". Adotou a alcunha como seu verdadeiro sobrenome. Muitos dizem que isso é confuso, porque lembra Lorde Vectorius, o senhor da cidade voadora de Vectora. Maquius já tentou desafiar o tal lorde para uma lutinha, valendo o nome, mas o velhote parece não querer entrar no ringue. De qualquer forma, seria covardia bater em um senhor idoso. Seu segundo apelido, "Capito", significa "o Cabeçudo". A origem disso é evidente quando se olha para Maquius: sua cabeça é mesmo fenomenal, tornada ainda maior por placas de carapaça sobre seu crânio. Seus adversários aprenderam a não caçoar desta característica: a famosa "Cabeçada Diamante" de Maquius é um golpe devastador, uma das marcas registradas do campeão.

O Campeão

Maquius não é o atual Guerreiro de Arton à toa. Com sua mistura de técnica natural e força física, além da experiência de incontáveis lutas — dentro e fora da arena — o pugilista é um oponente a ser temido.

Em termos de jogo, a tática de Maquius em uma luta é aproximar-se de seu oponente (ou do oponente mais perigoso, caso esteja enfrentando mais de um) e acertá-lo com dois socos. Caso o adversário ainda esteja de pé, Maquius usa a habilidade trocação para ganhar até dois ataques extras. Após cada uso da habilidade trocação, Maquius deve fazer um teste de Fortitude para não ficar fatigado. O primeiro uso tem CD 15; como Maquius tem bônus +17, é automaticamente bem-sucedido. O segundo uso tem CD 20 — o campeão precisa rolar apenas um "3". Em um terceiro uso, entretanto, a CD seria 25, o que representa uma chance de falha de 35%. A não ser em último caso, Maquius prefere não arriscar, por isso para no segundo uso.

A partir do segundo turno, Maquius usa mais sua técnica do que seu físico. Com sua ação de movimento, faz uma finta. Se for bem-sucedido, além de deixar o oponente desprevenido, causa +1d6 pontos de dano (graças à habilidade ataque furtivo) e ganha um ataque extra (graças ao talento Reflexos de Combate), para um total de três ataques na rodada. Note que os bônus da finta (deixar o oponente desprevenido e causar +1d6 pontos de dano) aplicam-se apenas ao primeiro ataque.

Além da trocação e da finta, Maquius tem um cartel de golpes que usa de acordo com a situação: socos diretos contra oponentes com alta CA; socos cruzados contra oponentes com muitos PV, e aparar ataque corpo-a-corpo se estiver sofrendo muito dano. Se for enfrentar um oponente à sua altura, usa quebrar osso logo no primeiro ataque, para diminuir seus bônus de ataque e CA. O lutador ainda tem alguns "planos B": caso fique fadigado pela habilidade trocação, usa fôlego concentrado; e caso seu oponente não esteja caindo em suas fintas, usa sua cabeçada.

Maquius luta na postura gambito de Tauron, tendo uma chance de ganhar pontos de energia a cada rodada, mas muda para espírito tenaz (recebendo cura acelerada 5 por até 17 rodadas) caso precise se recuperar.

Extremamente popular, Maquius normalmente luta com a torcida a seu favor, recebendo +2 em ataques, CA e testes de resistência (o que garante mais um uso automático de trocação). Os bônus de Torcida são dobrados por causa de sua bênção de palco. Com Iniciativa +28 (ou +30, se estiver com a torcida a seu lado) e Iniciativa Aprimorada, Maquius tem uma boa chance de ganhar a iniciativa. Se isso acontecer, seus PV aumentam para 370! Não é à toa que ele está invicto...

Maquius: lefou, Lutador 17, CB; ND 17; Médio, desl. 9m; PV 185; CA 37 (+8 nível, +4 Des, +1 pele rígida, +9 Casca Grossa, +2 Carapaça, +3 Ao Sabor do Destino); corpo-a-corpo: 2 socos +32 (2d8+22, 18-20/x4); hab. afinidade com a Tormenta, bênção de palco (instrutor de combate), briga (2d8), durão +4, evasão aprimorada, golpe poderoso, golpe relâmpago aprimorado, malandragem (ataque furtivo +1d6, finta, golpe cruel, golpe violento, trocação), pele rígida, RD 2, visão no escuro; Fort +17, Ref +16, Von +9; For 27, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 9, Car 14.

Perícias & Talentos: Atletismo +32, Enganação +22 (+26 para fintar), Furtividade +24, Iniciativa +28, Percepção +11; Acerto Crítico Aprimorado (ataque desarmado), Ao Sabor do Destino, Ataque Desarmado Aprimorado, Carapaça, Casca Grossa, Conhecimento de Golpes x3, Conhecimento de Posturas, Corpo Aberrante, Duro de Matar, Entrada Triunfal, Foco em Arma (ataque desarmado), Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Torcida, Visco Rubro.

Golpes: aparar ataque corpo-a-corpo, cabeçada, fôlego concentrado, quebrar osso (Fort CD 24), soco cruzado, soco direto. *PE:* 9.

Posturas: espírito tenaz, gambito de Tauron.

Equipamento: cestus magistral e maciço.

Golinda

"O segredo não é só a arma que você usa. É como você bate!"

— Golinda, proprietária da Estalagem do Ganso Afogado

Uma anã de Doherimm é ex-aventureira, Golinda largou a vida de exploração de masmorras para abrir a Ganso Afogado, uma estalagem no reino de Yuden. Golinda trabalha na estalagem com seu marido, o humano paladino Holgar. Descontentes com os tratamentos dados pelos yudenianos às raças não humanas, Golinda e Holgar resolveram transformar a estalagem em um refúgio secreto para os injustiçados.

Golinda é uma pessoa boa e honesta, mas não se importa em distorcer as regras em prol de um bem maior. Tem um instinto maternal irrefreável, dosando carinhos e broncas. Apesar de anã, a dona do Ganso Afogado parece ter absorvido muito bem os hábitos humanos, usando inclusive sapatos com salto plataforma, algo impensável para qualquer filho do reino subterrâneo de Doherimm. Talvez seja algo natural graças a seu casamento com Holgar. Talvez seja algo mais enraizado em seu passado…

Golinda é a grande detentora da receita do Ganso Afogado, uma tradição anã que ela fez questão de incrementar com o que aprendeu de culinária em suas viagens pelo Reinado. É conhecida também como "Rainha da Cozinha", "Dama Encantada do Fogão" e "Dona Suprema da Frigideira de Aço". Embora, como todo anão ou anã, Golinda tenha tido treinamento com armas típicas de sua raça, hoje em dia ela prefere usar sua fiel frigideira de aço como arma!

Golinda: anã, Guerreira 8, NB; ND 8; Médio, desl. 6m; PV 87; CA 23 (+4 nível, +9 armadura); corpo-a-corpo: *frigideira do ganso afogado* +16 (3d4+12, 19-20, impõe –1 nas jogadas de ataque do alvo na rodada seguinte, derruba o alvo a não ser que ele seja bem-sucedido num teste de Ref CD 17); hab. +4 na CA contra inimigos de tamanho Grande ou maior, +4 em testes de resistência contra venenos e magia, RD 3, visão no escuro; Fort +10, Ref +4, Von +7; For 16, Des 11, Con 19, Int 12, Sab 16, Car 12.

Perícias & Talentos: Iniciativa +11, Ofício (culinária) +12, Percepção +14; Acerto Crítico Aprimorado (marreta), Ataque Poderoso, Ataque Poderoso Aprimorado, Especialização em Arma (marreta), Foco em Arma (marreta), Foco em Arma Aprimorado (marreta), Golpe com Duas Mãos, Impacto Estonteante, Impacto Estonteante Maior.

Equipamento: armadura completa de adamante +1, *frigideira do ganso afogado* (conta como uma *marreta +2*).

Katabrok, o Bárbaro

"Abram alas para Katabrok, o Matador de Kobolds!"

— Katabrok, o Bárbaro, entrando por engano na taverna que sediava a 1ª Convenção Anual dos Kobolds da Montanha

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma vila tão pequena que seu nome era apenas Vila. Grund, o ferreiro local e aventureiro aposentado, treinou o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornando-o um bom guerreiro. Meses depois, o jovem Katabrok reuniu seus poucos pertences, e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Katabrok gosta de contar vantagem e gabar-se de seus feitos, sempre exagerando quando conta suas histórias para outras pessoas — principalmente mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas. É divertido, mas, às vezes, um pouco chato. Costuma alterar seu título de acordo com a situação: Katabrok, o Sabido; Katabrok, o Invencível; Katabrok, o Espanta-Troll...

Seu excesso de confiança e certa ingenuidade colocam-no em encrencas constantemente. Katabrok é o tipo de guerreiro que discursa contra os ilusionistas logo antes de descobrir que o "simpático velhinho" prestes a contratá-lo para um serviço é um mestre ilusionista. Que anuncia sua agilidade insuperável logo antes de tropeçar escada abaixo. Que entra numa taverna, gabando-se das centenas de kobolds que matou, logo antes de perceber que ali se realiza a 1ª Convenção Anual de Kobolds da Montanha... E depois repete o feito com o 13º Encontro dos Goblins da Floresta.

Katabrok não é covarde; luta com afinco e nunca abandona seus amigos. Adora xingar os monstros que enfrenta, principalmente kobolds, que ele odeia com todas as forças. Seu melhor amigo é Tasloi, uma pequena criatura que Katabrok adotou como seu "escudeiro". O bárbaro gosta muito de seu amigo verde, e acha que proteger Tasloi é sua responsabilidade, mas nunca vai admitir isso. Katabrok, eventualmente, trabalha com Vladislav, o Necromante.

Embora chame a si mesmo de bárbaro, Katabrok é um guerreiro civilizado. Não que isso seja muito aparente quando ele está massacrando kobolds — ou sendo enganado por eles.

Katabrok: humano, Guerreiro 11, CB; ND 11; Médio, desl. 9m; PV 114; CA 26 (+5 nível, +3 Des, +4 armadura, +2 escudo, +2 item mágico); corpo-a-corpo: *espada bastarda +2* +19 ou +14/+14 (1d10+14, 17-20) ou *mangual +2* +19 (1d8+12); Fort +10, Ref +8, Von +4; For 20, Des 16, Con 17, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +19, Cavalgar +17, Iniciativa +17, Percepção +13; Acerto Crítico Aprimorado (espada bastarda), Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso, Ataque Poderoso Aprimorado, Até Acertar, Duro de Ferir, Duro de Matar, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (mangual), Lutar às Cegas, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade.

Equipamento: anel de proteção +2, camisa de cota de malha de mitral, escudo pesado, *espada bastarda +2*, *mangual +2*.

Kay Shimaru

"Sua alma precisa de paz. Irá encontrá-la nesta espada."

— Kaneda Shimaru, para sua discípula

A história de Kay Shimaru começa muito antes que ela mesma tomasse ciência de seu destino. Antes que tivesse este nome. Antes até mesmo da queda de Lenórienn, que marcou a elfa e todos de sua raça para sempre. E começa numa terra que Kay nunca chegou a conhecer.

Tetzuki Kazaro era um clérigo em um mosteiro isolado em Tamu-ra. Vivia uma existência pacífica e contemplativa, como um monge — treinando nas artes ancestrais da luta ao mesmo tempo em que cultuava os deuses do Panteão. Tudo isso mudou quando Kazaro descobriu que seus irmãos tinham ligação com facções do crime organizado de Tamu-ra: a irmandade criminosa conhecida como Clã da Lótus. O sinistro Clã da Lótus usava o mosteiro como fachada para campanhas de roubo e extorsão, e os clérigos como garantia de que as autoridades nunca iriam intervir. Desesperado e sem ter a quem recorrer, Kazaro atacou seus irmãos, chegando a matar o mestre do mosteiro. Como resultado, ele mesmo acabou sendo considerado um criminoso, e obrigado a fugir. Deixou Tamu-ra rumo ao Reinado, escondendo seu rosto sob uma máscara negra. Entre os aventureiros com quem passou a andar, isso lhe valeu a alcunha "Mask Master".

Kaneda Shimaru era um dos raríssimos não humanos vivendo em Tamu-ra na época — um elfo. Sua família havia migrado para o Império de Jade há incontáveis gerações, ascendendo socialmente e obtendo grande prestígio. Como resultado, ele nunca possuiu um nome élfico tradicional, sendo batizado de acordo com os costumes da ilha. E tornou-se um honrado samurai. Shimaru foi destacado para perseguir o criminoso Tetzuki Kazaro no Reinado, pois nem os monges criminosos e nem o Clã da Lótus desejavam arriscar seus próprios pescoços na missão. O elfo não sabia que estava a serviço

de mentirosos e corruptos. Para ele, estava caçando um monstro assassino. Também navegou ao Reinado, onde envolveu-se em inúmeras missões com diversos companheiros. Chegou a integrar um grupo de aventureiros ao lado de Mask Master, nunca suspeitando de que ele fosse Kazaro.

A tragédia atacou os dois inimigos de forma abrupta. Primeiro, Lenórienn caiu frente à Aliança Negra. Kaneda nunca havia posto os pés no reino élfico, mas mesmo assim ficou chocado com o massacre de sua raça. Principalmente, ficou decepcionado com a derrota e resignação no olhar de todos os elfos que encontrava.

E então a Tormenta destruiu Tamu-ra.

Tanto Kaneda quanto Kazaro receberam a notícia com horror. O milenar Império de Jade não mais existia. Kazaro sabia que era um dos últimos clérigos tamuranianos vivos, e precisava repassar seus ensinamentos, sobreviver a qualquer custo. Kaneda dedicou-se ainda mais a cumprir a missão que lhe fora dada anos antes, achando que mantinha vivo o legado de monges honrados. Os inimigos nunca mais se encontraram, passando mais de uma década em um jogo de gato e rato que não parecia ter fim.

Ao longo desse tempo, Kaneda Shimaru encontrou uma jovem elfa, sobrevivente do massacre de Lenórienn, chamada Kaysiallina. Como quase todos de sua raça, ela estava deprimida, amargurada, morta por dentro. Outrora, tinha começado o treinamento de guerreira, mas agora via-se reduzida à mendicância.

Kaneda não entendia: por que os elfos encaravam a derrota daquele jeito? Por que não mantinham seu orgulho e lutavam para preservar sua cultura, como os tamuranianos? A garota não tinha respostas. Então Kaneda Shimaru decidiu que iria salvar pelo menos aquela alma. Se o povo élfico não podia ajudá-la, então os caminhos de Tamu-ra iriam fazê-lo. Tomou a jovem como sua protegida e dedicou-se a concluir seu treinamento, dessa vez como samurai. Ela adotou uma versão simplificada do próprio nome, em conjunto com o sobrenome ancestral da família do mestre.

Nascia Kay Shimaru, a elfa samurai.

Durante os anos de treinamento, a dupla continuou caçando Tetzuki Kazaro. Chegaram a escutar boatos de que ele estaria na cidade de Triunphus, mas não conseguiram localizá-lo — talvez devido às histórias conflitantes sobre onde a cidade se encontra. Com ânimo renovado pela tradição tamuraniana, Kay odeia Kazaro como se tivesse visto com os próprios olhos os crimes que ele cometeu. Na verdade, para ela o monge personifica toda a monstruosidade sem sentido que existe em Arton, e levá-lo à justiça seria uma forma de dar sentido a um mundo que perdeu duas grandes civilizações.

Tanto Kay quanto Kaneda sabem que, como um humano, Kazaro já deve estar ficando bastante velho. Se demorarem muito a encontrá-lo, pode ser que os deuses o levem antes que possa receber punição. Contudo, depois de tantos anos e tantas mudanças, Kaneda enxerga a figura do fugitivo quase como um amigo: um rival em um jogo eterno, alguém fundamental para sua própria vida. Já Kay não contém seu ódio por Tetzuki, motivando o elfo quando este parece esmorecer.

Kay Shimaru é uma elfa muito bela. Seus cabelos púrpuras e seus olhos azuis adornam um rosto delicado. Contudo, a expressão de determinação (e às vezes fúria) que sempre carrega torna-a uma visão temível. Ela se veste com uma tradicional armadura de samurai, adaptada para seu corpo, e empunha uma elegante katana.

Kay Shimaru: elfa, Samurai 7, LN; ND 7; Médio, desl. 6m; PV 57; CA 24 (+3 nível, +4 Des, +6 armadura, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: *katana +2* +14 (1d10+6, 19-20) ou *katana +2* +12 (1d10+6, 19-20) e *wakizashi +1* +11 (1d8+5, 19-20); à distância: arco longo obra-prima +14 (1d8+3, x3); hab. +4 em testes de Vontade contra encantamentos, espadas ancestrais +3, grito de kiai 3/dia, imunidade a *sono*, visão na penumbra; Fort +6, Ref +8, Von +8; For 12, Des 21, Con 12, Int 12, Sab 16, Car 12.

Perícias & Talentos: Acrobacia +15, Atletismo +11, Iniciativa +15, Intimidação +11, Percepção +13; Bote da Víbora, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (arco longo), Mobilidade, Usar Arma Exótica (katana), Usar Arma Exótica (wakizashi).

Equipamento: arco longo obra-prima, cota de talas delicada e sob medida de mitral, *luvas da destreza +4*, *katana +2*, *wakizashi +1*.

Coronel Reggar Wortric

"É um estrangeiro. Se morrer... Morreu."

— Coronel Reggar Wortric, sobre os maus tratos a um prisioneiro

Um oficial no exército de Yuden, Reggar Wortric representa tudo que há no âmago do pensamento yudeniano — é um homem frio, forte, capaz... E completamente cruel.

Filho de uma família tradicional do reino, Wortric entrou no exército aos sete anos, como auxiliar de um oficial. Este início precoce significa que praticamente não teve uma vida fora das forças armadas. E, desde o princípio, seguia fielmente a doutrina yudeniana: acreditava na supremacia de seu povo e na força da disciplina; desprezava conceitos tolos como igualdade ou liberdade. Em verdade, Wortric era ingênuo, e foi presa fácil para sua propaganda. Se a mente de Wortric não era muito forte, o mesmo não se pode dizer de seu corpo. Aos dezoito anos, o rapaz já tinha dois metros de altura, e a força de um urso. Além de contar com seu físico naturalmente avantajado, Wortric treinava com o rigor que só um fanático pode ter.

A combinação de obediência cega e poderio físico fez que com rapidamente galgasse posições na hierarquia do exército. Seus métodos eram implacáveis — sempre usava força superior, nunca dava clemência aos inimigos. Não tolerava quaisquer não humanos, e até mesmo estrangeiros eram alvo de seu desprezo e raiva. Quando oficiais mais ponderados questionavam seus modos, Wortric respondia desafiando-os para um duelo. Não suportava sequer pensar que seus métodos não fossem corretos! Segundo os registros da Academia de Oficiais, ao longo dos anos, acumulou mais de cem duelos. Em todos, venceu. Em todos, matou seu adversário.

Wortric era um dos homens de confiança do antigo rei de Yuden quando o impensável aconteceu: seu monarca foi humilhado em combate e perdeu seu trono. Incapaz de aceitar os fatos, Wortric fugiu, ensandecido, para os ermos. Quando voltou a si, semanas depois, estava no território inóspito das Montanhas Uivantes.

O que exatamente aconteceu lá, ninguém sabe. Alguns de seus soldados sussurram que ele foi atacado por um gigantesco dragão branco, e derrotou a criatura sozinho. Outros dizem que ele foi soterrado por uma terrível avalanche, mas conseguiu se libertar, escavando a neve com unhas e dentes. O que quer que tenha acontecido, *não* mudou seu espírito. Pelo contrário: por ter sobrevivido a tal provação, Wortric ficou ainda mais convencido de que os métodos yudenianos eram corretos. Se o antigo rei foi deposto, foi por não ter seguido os preceitos de Yuden com a rigidez necessária.

Wortric voltou para o reino e para o exército. Abertamente, é um súdito da Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade, nova governante de Yuden, mas não suporta seus ideiais de igualdade e bondade. Wortric planeja se rebelar — na verdade, em sua visão, estará retomando o governo de direito. Mas, por mais fanático que seja, não é estúpido. Sabe que precisa de muitas tropas, aliados ou um tipo de arma secreta. Está procurando por isso, com toda a frieza e determinação que sempre teve. E, quando encontrar, irá mostrar ao Reinado o que é um verdadeiro yudeniano.

Fisicamente, Wortric é um homem extremamente alto, com peito largo e musculoso. Tem olhos azuis e cabelos loiros, quase brancos, cortados curtos, ao estilo militar. Sua postura é sempre rígida; sua expressão é sempre séria. As pessoas que lidam com Wortric sussurram que ele literalmente emana frio. A verdade é que, no período que passou nas Uivantes, Wortric perdeu seu braço esquerdo, que foi devorado por um leão da neve. O membro foi substituído por uma prótese feita de Gelo Eterno por um xamã. Este é um segredo conhecido apenas pelos subordinados mais leais do coronel. Wortric está sempre de uniforme, e usa uma luva negra na mão esquerda, escondendo o braço artificial em público. Caso seu segredo viesse à tona, ele mesmo deveria se confrontar com a verdade de que não é mais um "humano puro" — e que dependeu de um estrangeiro para estar completo de novo.

Coronel Reggar Wortric: humano, Guerreiro 15, LM; ND 15; Médio, desl. 6m; PV 225; CA 28 (+7 nível, +1 Des, +10 armadura); corpo-a-corpo: *Doutrinadora* +23 ou +18/+18 (6d6+26, mais 1d6 de frio, mais 2d6 contra criaturas Caóticas, mais 2 pontos de dano de Força, 19-20); Fort +20, Ref +11, Von +10; For 23, Des 13, Con 26, Int 13, Sab 10, Car 13.

Perícias & Talentos: Atletismo +20, Conhecimento (estratégia) +19, Iniciativa +19, Intimidação +21, Intuição +8; Ataque Duplo (espada grande), Ataque Poderoso, Bairrista, Conhecimento de Golpes x2, Conhecimento de Posturas, Dança do Leopardo, Duro de Matar, Empunhadura Poderosa, Especialização em Arma (espada grande), Especialização em Arma Aprimorada (espada grande), Foco em Arma (espada grande), Foco em Arma Aprimorado (espada grande), Golpe com Duas Mãos, Grandão, Liderança (seguidores), Trespassar, Vitalidade.

Golpes: aparar ataque corpo-a-corpo, degolar, ferir o braço, lacerar. *PE:* 6.

Posturas: músculos de pedra, pata do leopardo.

Equipamento: armadura completa de adamante +2, *Doutrinadora* (*espada grande Enorme de adamante axiomática +3*), *manto da resistência +3*. Wortric possui uma prótese de gelo eterno no lugar de seu braço esquerdo. A prótese fornece um bônus de +4 na Força e 1d6 de dano de frio em todos seus ataques corpo-a-corpo (ambos os benefícios já estão incorporados na ficha).

Taskan Skylander

"Não peça desculpas, maldito bárbaro. Apenas termine o que começou."

— O Dragão-de-Aço, em seu último combate com Taskan Skylander

O destino parece não dar atenção ao passado quando toma suas decisões. Seja qual for sua raça, etnia ou terra natal, cada artoniano encontra o que lhe está reservado — pelo destino, pelos deuses ou por qualquer força ainda mais misteriosa. Esta foi uma lição que Taskan Skylander aprendeu a custo de sangue.

Nascido nas Montanhas Sanguinárias, Taskan julgava que seria um guerreiro e caçador, um bárbaro orgulhoso como tantos em sua aldeia. Sua infância foi típica — lutas, conselhos dos mais velhos, aprendizado sobre a sobrevivência naquela região inclemente. Aos seis anos, passou pelo ritual mais importante de seu povo, pelo qual todas as crianças da tribo passavam: a União.

Foi levado ao Lugar da União, um complexo de cavernas que servia de covil para grifos. Andou sozinho pelos túneis, até encontrar um ninho protegido por uma mãe-grifo. Alguns ovos começavam a eclodir. Taskan fez o que lhe havia sido instruído: enfiou a mão no ninho. Naquele momento, poderia ter sido atacado, mesmo pelos filhotes recém-nascidos. Poderia ter sido estraçalhado pela mãe. Mas um dos filhotes lambeu sua mão, tendo escolhido-o.

Taskan ergueu a pequena criatura, sabendo que seria para sempre seu irmão. Batizou-o de Rigel. Homem e grifo cresceram juntos, compartilhando um vínculo mais forte do que o de qualquer familiar humano. Pois essa era a tradição da aldeia: cada guerreiro tinha seu grifo, que iria acompanhá-lo pela vida toda. Juntos caçavam, lutavam, defendiam o território. Taskan e Rigel foram os mais íntimos irmãos, os mais valorosos guerreiros, os mais hábeis caçadores. Até que, na tolice e arrogância da juventude, decidiram entrar nas Cavernas Proibidas.

As Montanhas Sanguinárias são habitadas por todo tipo de monstro. Servem de covil para incontáveis vilões. Os dois irmãos desejavam vencer os desafios que existiam no complexo subterrâneo que ninguém ousava explorar. Embrenharam-se nas Cavernas, derrotaram inúmeros monstros, até que se depararam com o mais terrível de todos.

Nas câmaras mais profundas das Cavernas Proibidas, havia um laboratório. E, dentro do laboratório, algo que parecia uma estátua de aço e ferro, em forma de dragão. Uma monstruosidade sem asas e com oito patas. Ao ouvir a aproximação da dupla, o Dragão-de-Aço despertou.

Taskan e Rigel não sabiam na época, mas aquele era um golem único. Construído para um propósito que nunca chegou a conhecer, pois seu criador morrera antes de dar-lhe uma finalidade. E havia sido despertado do sono que deveria ser eterno. Enlouquecida pela vida sem propósito, a criatura encontrou um objetivo: vingar-se de Taskan e Rigel. O humano atacou-o, mas seu machado não conseguiu ferir a coisa. O Dragão-de-Aço deixou a caverna antes que os irmãos pudessem fazer qualquer coisa, rumando à aldeia. Lá, matou todos — homens, mulheres, crianças. Humanos e grifos.

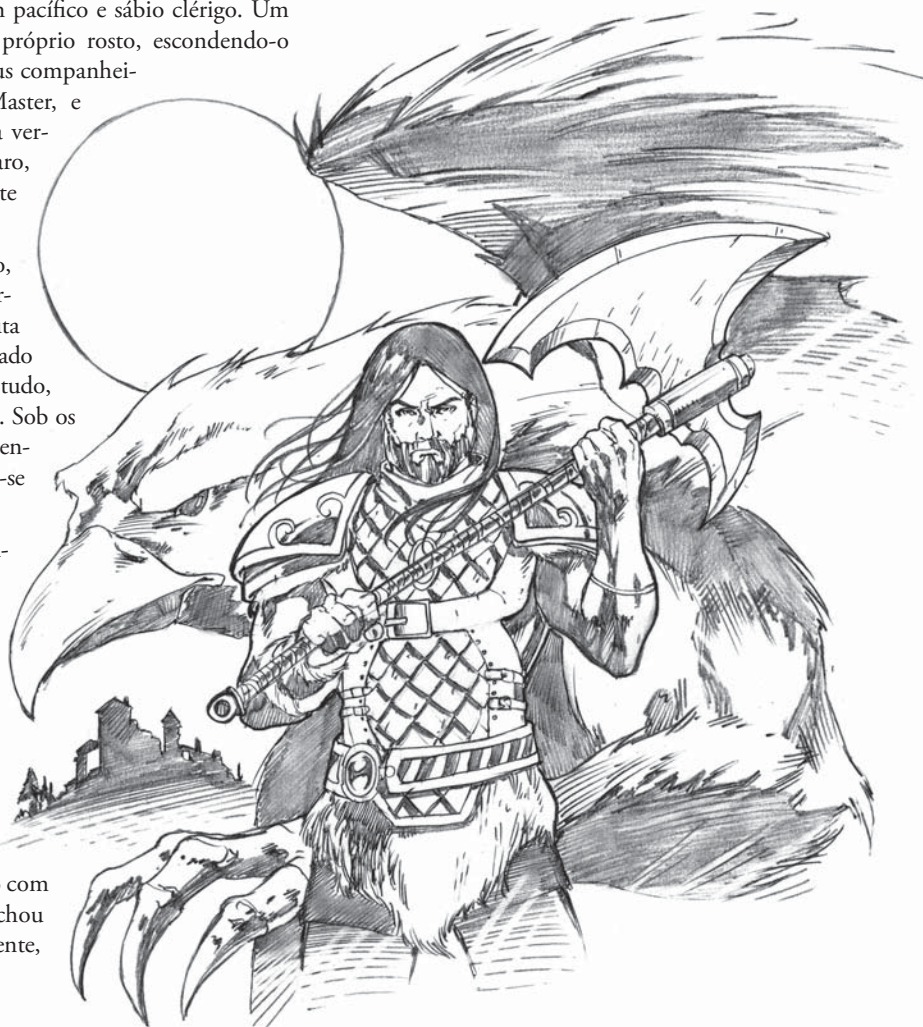
E então seguiu com anos e anos de matança, para provocar Taskan e tentar aliviar a própria dor.

O bárbaro estava transtornado. Sabia que precisava corrigir seu erro, pagar pelo que fizera. Ouvindo boatos sobre um homem poderoso e misterioso na civilização, foi atrás dele, achando tratar-se de um mago que poderia encantar seu machado. Acabou encontrando um pacífico e sábio clérigo. Um homem que nunca revelava o próprio rosto, escondendo-o atrás de uma máscara negra. Seus companheiros chamavam-no de Mask Master, e Taskan nunca descobriu que na verdade tratava-se de Tetzuki Kazaro, um monge acusado injustamente de um crime em Tamu-ra.

Mesmo não sendo um mago, Mask Master acolheu o jovem bárbaro. Ensinou-lhe técnicas de luta avançadas. Concedeu a seu machado o poder dos deuses. E, acima de tudo, presenteou-lhe com a serenidade. Sob os ensinamentos do mestre, Taskan encontrou a fé nos deuses. Tornou-se um paladino de Khalmyr.

Após anos, os irmãos voltaram a achar o Dragão-de-Aço. Em um novo confronto, venceram a criatura — e Taskan descobriu sua verdadeira história, descobriu que havia sido o responsável por toda a matança que o golem realizara ao longo do tempo. Após ter cumprido o objetivo que norteara toda a sua vida adulta, Taskan temeu tornar-se parecido com o Dragão: sem uma missão, achou que poderia enlouquecer. Felizmente, isso não ocorreu.

Taskan Skylander sabia que sua maior força não viera de seu machado ou de seus músculos. Viera de sua ligação com Rigel e dos ensinamentos de seu mestre. Assim, decidiu que seria ele mesmo um mestre para jovens guerreiros. Ao longo dos anos, treinou alguns discípulos, ensinando-lhes os caminhos de Khalmyr e algumas técnicas de combate tamuranianas aprendidas com Mask Master. Também vem tentando ensinar seus pupilos a forjar uma ligação com grifos, mas este parece ser um dom místico, que se perdeu com a destruição da aldeia.

Atualmente, Taskan está sem um discípulo. Vaga pelo continente, em busca do conhecimento sobre como fazer a União, o ritual que liga humanos e grifos. Parecia simples durante sua infância, mas até hoje ele nunca encontrou uma mãe-grifo que permita que um bípede tome um de seus filhotes... Também procura um aventureiro novato que seja digno da União. Além disso, Taskan recentemente descobriu que seu mestre pode estar com problemas. Na verdade, pode ter estado com problemas há muitos anos, desde antes que os dois se conhecessem. Parece haver dois elfos samurais caçando Mask Master, por alguma razão. O bárbaro não sabe onde seu mestre está, mas julga que deve ajudá-lo.

Taskan é um homem grande e musculoso, sempre vestido com a armadura simples dos guerreiros de sua antiga tribo. É cabeludo e barbudo. Nunca se separa de Rigel, um grifo enorme e feroz.

Taskan Skylander: humano, Bárbaro 5/Paladino 10, LB; ND 15; Médio, desl. 9m; PV 173; CA 22 (+7 nível, +2 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: *machado +3* +26 (1d8+17, mais 2d6 contra criaturas Malignas, x3); à distância *machado +3* +21 (1d8+17, mais 2d6 contra criaturas Malignas, x3, incremento 12m); hab. aura de coragem, bênção da justiça (arma da fé, armadura da fé), canalizar energia positiva 2d6, código de conduta, cura pelas mãos 3d8+3, destruir o mal 4/dia, detectar o mal, devoto (Khalmyr), esquiva sobrenatural aprimorada, graça divina, fúria 2/dia, instinto selvagem +1, movimento rápido, remover condição (abalado, fatigado), saúde divina, vínculo divino (montaria sagrada); Fort +17, Ref +12, Von +12; For 22, Des 15, Con 20, Int 11, Sab 14, Car 16.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +21, Atletismo +24, Cavalgar +20, Conhecimento (religião) +18, Iniciativa +20, Percepção +20, Sobrevivência +20; Acerto Crítico Aprimorado (machado de batalha), Alma Livre, Combate Montado, Conhecimento de Posturas, Foco em Arma (machado de batalha), Ritual da União, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Montado, Vitalidade Furiosa.

Posturas: espírito tenaz, músculos de pedra.

Equipamento: machado de batalha sagrado do arremesso distante +3, gibão de peles de urso-coruja obra-prima.

Damien, o Matador de Cavaleiros

"Por quê?"

— Uma das incontáveis vítimas de Damien, pouco antes de morrer sem resposta

Existem muitas pessoas que, mesmo tendo um início tortuoso em sua vida, elevam-se acima das dificuldades, tornando-se heróis. Centenas de jovens pobres, órfãos, ex-criminosos ou membros de raças desprezadas erguem-se em todas as partes de Arton, determinados a provar que sua origem nada tem a ver com seu caráter ou potencial.

E existem outros como Damien.

Damien é um amálgama dos piores aspectos e estereótipos dos combatentes em Arton. Uma figura sinistra e violenta, um sádico insano e brutal, que encontra prazer apenas na morte. Ou melhor, não só na morte — também na vingança, no sofrimento de seus inimigos. Sua vida é um relato doentio de sanguinolência, e sua mentalidade só pode ser explicada pela loucura.

Damien nasceu em Milothiann, capital do reino de Portsmouth. Como frequentemente acontece com crianças lefou, foi abandonado pelos pais, criando-se sozinho nas áreas mais miseráveis da cidade. Também de forma semelhante ao que ocorre com inúmeros jovens lefou, Damien encontrou no

Irmão Grifo

Um costume antigo e sagrado, a União cria um laço de sangue entre um humano e um grifo. Infelizmente, os segredos do ritual eram conhecidos apenas pelos anciões de uma tribo das Montanhas Sanguinárias — uma tribo que foi extinta pelo Dragão-de-Aço.

Taskan passou pela União quando criança, mas não sabe reproduzir o ritual. Hoje, o bárbaro vaga pelo continente, procurando por anciões, tabuletas ou qualquer coisa que tenha preservado os mistérios. Em sua busca, Taskan talvez peça ajuda a um grupo de heróis...

Se os personagens descobrirem como realizar o ritual, ganham acesso ao seguinte talento.

Ritual da União

Você passou pela União, e agora tem um irmão grifo.

Pré-requisitos: treinado em Adestrar Animais, habilidade de classe fúria.

Benefício: você recebe um companheiro animal, como a habilidade de classe do druida. Entretanto, em vez de um animal qualquer, seu companheiro é um grifo. Se você tem 5 níveis ou menos, será um grifo filhote (veja abaixo). Se você tem 6 níveis ou mais, será um grifo adulto (veja em *Bestiário de Arton*, página 80). A cada dois níveis que você atinge a partir do 6º (8º, 10º, 12º, etc.), seu grifo sobe um nível, ganhando BBA +1, PV 6 + mod. Con, e todos os benefícios comuns de subir um novo nível (graduações em perícias, talentos, aumento de habilidades, etc.).

Caso seu grifo morra, você perde os benefícios deste talento.

Grifo Filhote

Monstro 3, Médio, Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +2.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d6+4).

Habilidades: For 16, Des 18, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 8.

Tesouro: nenhum.

Um grifo filhote possui os talentos Foco em Arma (mordida) e Treino em Perícia (Iniciativa). Um grifo adulto possui, além destes, os talentos Arma Natural Aprimorada (mordida) e Ataques Múltiplos.

crime a única maneira de sobreviver. Infelizmente, também encontrou nessas atividades grande alegria.

O garoto fazia parte de pequenas gangues ou quadrilhas, sempre destacando-se por sua violência e brutalidade. Não era um ladrão sutil ou furtivo, mas alguém que, desde muito cedo, usava seu porte físico avantajado para intimidar e espancar suas vítimas — mesmo quando não era necessário. Com dez ou doze anos, Damien parecia ter dezessete ou dezoito: muito grande e forte, já ostentava cicatrizes e um olhar perigoso. Nessa época, também já havia matado pela primeira vez.

Sua vida mudou quando tentou roubar de um guerreiro. Diferente do que costumava acontecer, Damien tomou uma surra. Contudo, imerso em uma fúria ensandecida, recusava-se a desistir, continuava se levantando para atacar sua "vítima" inutilmente. Impressionado por tamanha determinação e ferocidade, o guerreiro convidou-o para integrar a companhia mercenária da qual fazia parte.

A proposta agradou Damien. Matar e saquear impunemente — e ainda ser pago por isso? Parecia ideal! O rapaz então tornou-se um soldado mercenário, atuando em incontáveis missões inescrupulosas ao longo dos anos. O guerreiro que recrutou-o morreu no meio de uma batalha, na frente do próprio Damien, e a única reação do jovem foi roubar as botas do cadáver.

Contudo, Damien não conseguia progredir na hierarquia dos mercenários, por sua indisciplina e falta de respeito com as autoridades. Notou que seria sempre usado como "bucha de canhão". Descobriu que havia uma força especial de guerreiros a serviço do regente de Portsmouth, o Conde Ferren Asloth, chamada apenas de "a Elite". Desgarrou-se da companhia e conseguiu localizar uma patrulha da Elite numa floresta perto da fronteira entre Portsmouth e Bielefeld. Então executou sua bizarra estratégia: atacou os guerreiros e matou todos. Apresentou-se no castelo do regente para o líder da Elite, mostrando as cabeças de suas vítimas como prova de que era superior.

Mais uma vez, sua brutalidade foi recompensada. Foi aceito no bando.

A loucura de Damien já era evidente desde muito cedo, mas agravou-se durante seu tempo com a Elite. As missões eram ainda mais sujas e sangrentas do que com os mercenários. Geralmente envolviam caçadas a magos e (principalmente) ataques contra cavaleiros da Ordem da Luz, odiados no reino de Portsmouth. Damien não tinha nenhum motivo especial para detestar os cavaleiros, mas abraçou este ódio com fervor — era mais uma razão para destruir, matar, pilhar. Sua insanidade começou a tomar forma definitiva quando ele passou a enxergar-se como um grande estrategista e líder de tropas. Seus crimes, em sua memória, eram campanhas gloriosas contra inimigos vis. Seu sadismo era mera retribuição. Ao contrário do que ocorrera na companhia mercenária, Damien ascendeu na Elite, tornando-se líder de um esquadrão.

Sua primeira derrota desde a longínqua tentativa de assalto contra o mercenário veio durante esta época. Damien liderou seus homens num ataque intempestivo contra uma patrulha de cavaleiros da Luz, em pleno reino de Bielefeld. Embora tenha conseguido matar muitos, seus soldados não eram tão poderosos, e foram mortos. Restou um único cavaleiro vivo, e Damien desacordado. Quando despertou, estava em uma jaula sobre rodas, escoltado por soldados de Bielefeld liderados pelo cavaleiro.

Mas, mais uma vez, uma sorte sinistra sorriu para Damien. Um necromante viu a cena e, por diversão, decidiu libertá-lo. Matou os soldados e o cavaleiro. Quando a porta da jaula se abriu, dizem que nuvens negras fecharam-se sobre os dois. Começava a horrenda parceria entre Damien e Nefretum Sangue Negro.

Os dois forjaram uma macabra amizade. Nefretum era tão sádico quanto Damien, e tolerava sua loucura. Damien, por sua vez, fornecia incontáveis corpos para os experimentos do necromante. Movidos pelo ódio do lefou, os dois mataram muitos cavaleiros da Luz, chegando a devorar seus corpos em certa ocasião. Integraram as forças de Mestre Arsenal quando o clérigo marchou sobre o Reinado, atacaram aldeias durante as Guerras Táuricas e em geral agiram como carniceiros e assassinos. Nunca foram levados à justiça, nunca mais sofreram qualquer derrota significativa.

Atualmente, Nefretum está amealhando um exército de mortos-vivos, e isso alimenta as fantasias de seu companheiro. Damien vê-se como um grande general, dando ordens para os mortos-vivos como se eles fossem soldados leais. O necromante acha isso muito engraçado.

Damien é caótico demais para ter grandes objetivos de longo prazo. Ele parece não pensar além do próximo massacre, da próxima "vingança", da próxima diversão macabra. Tem cerca de quarenta anos de idade, uma longa cabeleira negra e desgrenhada e olhos constantemente arregalados. Muitas vezes, ostenta um enorme sorriso sádico, como o esgar de uma fera.

Damien: lefou, Bárbaro 8/Gigante Furioso 7, CM; ND 15; Médio, desl. 9m; PV 228; CA 27 (+7 nível, +1 Des, +1 Carapaça, +8 armadura); corpo-a-corpo: *Quebra Elmo* com Ataque Poderoso Aprimorado +20 (3d6+33, 19-20/x3); hab. afinidade com a Tormenta, analfabetismo, articulações flexíveis*, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 3/dia, fúria dos titãs, golpes pesados, instinto selvagem +1, intimidar a morte, movimento rápido, redução de dano 1, resistência a energia negativa 5, revide, terremoto da fúria, visão no escuro; Fort +16, Ref +10, Von +8; For 24, Des 15, Con 24, Int 10, Sab 12, Car 6.

**Damien já usou a perícia Acrobacia para fugir várias vezes... Ninguém acredita que um bárbaro seja habilidoso para se soltar de amarras ou passar por lugares apertados.*

Perícias & Talentos: Acrobacia +22, Atletismo +24, Cavalgar +20, Iniciativa +21, Intimidação +17, Sobrevivência +19; Ataque Poderoso, Ataque Poderoso Aprimorado, Carapaça, Duro de Ferir, Duro de Matar, Empunhadura Poderosa, Foco em Arma (espada grande), Golpe com Duas Mãos, Vitalidade, Visco Rubro.

Equipamento: amuleto da saúde +6, *brunea de couro de dragão negro +4*, *Quebra Elmo* (*espada grande Grande maciça +3*), saco com restos de comida tenebrosamente suspeita, vários anéis de cavaleiros que derrotou.

Bárbaro de Destruição em Massa

Graças a sua força física e sua espada *Quebra Elmo*, Damien é um inimigo perigoso. Mas é quando se deixa ser dominado pela fúria que realmente torna-se um inimigo destruidor.

Quando Damien usa sua habilidade fúria, torna-se uma criatura Enorme, recebendo alcance natural de 4,5m, Força +8 e –2 nas jogadas de ataque e CA, além dos benefícios normais de fúria (+2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, –2 na CA, redução de dano 1). A seguir estão todas as estatísticas de Damien em fúria, mesmo as que não se alteram, para simplificar a vida do mestre.

PV 228; CA 23; corpo-a-corpo: *Quebra Elmo* com Ataque Poderoso Aprimorado +24 (6d6+43, mais golpes pesados, 19-20/x3); hab. esquiva sobrenatural aprimorada, golpes pesados, intimidar a morte, redução de dano 2, resistência a energia negativa 5, revide, terremoto da fúria; Fort +16, Ref +10, Von +8; For 32, Des 15, Con 24, Int 10, Sab 12, Car 6.

Golpes Pesados: sempre que acerta um ataque corpo-a-corpo em um oponente, pode fazer uma manobra empurrar como uma ação livre. Damien faz um teste de manobra com bônus de +32 oposto pelo teste de manobra de seu oponente. Se Damien vencer, empurra seu oponente 1,5m, mais 1,5m para cada 5 pontos de diferença entre os testes.

Intimidar a Morte: em fúria, Damien ganha um uso extra da habilidade Duro de Matar. Isso faz com que ele possa ignorar um total de três golpes (um por Duro de Matar, um por Duro de Ferir e um por Intimidar a Morte).

Terremoto da Fúria: em fúria, Damien pode usar uma ação de movimento para pisotear o chão. Ao fazer isso, inicia uma manobra de derrubar (com bônus +32) contra todas as criaturas que estejam pisando o chão num raio de 6m.

Revide: em fúria, Damien recebe um bônus cumulativo de +2 em jogadas de ataque e dano sempre que sofrer um acerto crítico. O bônus dura até o final do combate.

Sir Pelvas, o Cão que Cavalga

Sir Pelvas é o atual campeão do Circuito de Justas de Bielefeld. Antes de lutar no Torneio Deus do Duelo se envolveu em outras aventuras, até mesmo guerreando ao lado de *sir* Orion Drake contra as tropas de Crânio Negro. Veja o histórico de *sir* Pelvas na página 81, e mais informações sobre ele no *Guia da Trilogia*.

Sir Pelvas: herdeiro do lobo*, Cavaleiro 16, LB; ND 16; Médio, desl. 6m; PV 159; CA 39 (+8 nível, +5 Des, +1 Esquiva, +8 armadura, +4 escudo, +3 item mágico); corpo-a-corpo: florete +23 ou +18/+18 (2d6+11 mais 1d6, mais sangramento, 17-20) ou mordida +22 (1d6+11); hab. caminho do cavaleiro (montaria), código de honra, desafio (altivez, duelo maior, integridade maior, resolução; 10/dia), destruição montada, espírito de equipe, faro, fortificação +3, mordida, visão na penumbra; Fort +14, Ref +14, Von +9; For 16, Des 22, Con 18, Int 13, Sab 13, Car 14.

*Veja a descrição completa do herdeiro do lobo no *Guia da Trilogia*.

Perícias & Talentos: Cavalgar +28, Diplomacia +21, Iniciativa +24; Acuidade com Arma, Ataque Duplo (florete), Ataque Preciso, Combate Montado, Empunhadura Poderosa, Especialização em Combate, Esquiva, Estocada Cruel, Estocada Cruel Maior, Foco em Arma (florete), Foco em Perícia (Cavalgar), Investida Implacável, Investida Montada.

Destruição Montada: como campeão do palco de Bielefeld, *Sir* Pelvas recebe Foco em Perícia (Cavalgar), já contabilizado na ficha, e um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano com investidas montadas. Ao todo, seu ataque em uma investida montada é florete +26 (4d6+24, mais 1d6, mais sangramento, 17-20).

Espírito de Equipe: um herdeiro do lobo recebe um bônus adicional de +2 nos ataques quando flanqueia (para um total de +4). Além disso, suas ações de prestar ajuda concedem um bônus adicional de +1.

Equipamento: anel de proteção +3, armadura completa de mitral delicada e sob medida, cavalo de guerra (veja caixa), *escudo leve +3*, florete Grande magistral e preciso de adamante.

Cavalo de guerra: animal 16, N; Grande, desl. 15m; PV 144; CA 26 (+8 nível, –1 tamanho, +3 Des, +2 natural, +1 Esquiva, +3 armadura); corpo-a-corpo: cascos +17 (1d8+13); hab. faro, visão na penumbra; Fort +14, Ref +13, Von +9; For 20, Des 16, Con 18, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias & Talentos: Atletismo +24, Percepção +24; Corrida, Esquiva, Foco em Arma (cascos), Foco em Perícia (Percepção), Prontidão, Tolerância, Treino em Perícia (Atletismo), Vitalidade.

Equipamento: corselete de couro obra-prima.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Em guarda!

Guerreiros, bárbaros, monges e samurais estão na linha de frente de todo grupo de aventureiros. Dizimando inimigos, protegendo aliados e realizando atos de heroísmo e bravura, estes são os mestres do combate. E agora todas essas proezas estão em *suas* mãos!

O Manual do Combate é um guia para todos os tipos de lutadores. Parte de uma série de suplementos aprofundando as classes de *Tormenta RPG*, é fundamental para tornar seus combates ainda mais divertidos e desafiadores.

Este livro contém:

- Duas novas classes básicas, o cavaleiro e o lutador.
- 12 classes variantes, incluindo o colosso, o primitivo, o monge espiritual e o samurai da montanha.
- Novos talentos e classes de prestígio, incluindo a amazona, o mestre bêbado e o implacável gigante furioso!
- Novas regras para armas e equipamentos personalizados e de melhor qualidade.
- Golpes, escolas e posturas, criando ainda mais opções para seus combatentes.
- Regras para acertos e falhas críticas.
- Descrição do Torneio Deus do Duelo, o maior campeonato de luta de Arton!
- Históricos e fichas de combatentes lendários.

O combate move Arton.
Role iniciativa e junte-se à batalha!

9 788589 134897

JAMBÔ
Livros divertidos
www.jamboeditora.com.br

14